JUŻ GRALIŚMY - Snake znowu szaleje

MGS3: SNAKE EATER

JUŻ GRALIŚMY - Twórcy GoldenEye powracają w

TIMESPLITTERS: FUTURE PERFECT

RECENZJA I OPIS najnowszego RE na PS2

RESIDENT EVIL OUTBREAK

PLAYSTATION 2 · XBOX · GAMECUBE · PS ONE · GAMEBOY · PSP

NEO PLUS

LISTOPAD 2004 (11/2004)

nr 70 . cena: 7.99 zł (w tym 7%VAT)

- **JUŻ GRALIŚMY:** King Arthur, The Urbz: Sims in the City, Area 51, Neo Contra, Monster Hunter
- **NEWS:** Tokyo Game Show 2004, Masa nowych informacji o PSP i NDS!
- **RECENZJE:** Blood Will Tell, X-Men Legends, Outrun 2, Shadow Hearts 2, Phantasy Star Online 3, Animal Crossing, WarioWare, Mortal Kombat Deception i inne!
- **SPECJAŁ:** Sztuczny Tłok - inwazja gier w czwartym kwartale

CALL OF DUTY: FINEST HOUR
RAPORT SPECJALNY Z LONDYNU

RATCHET & CLANK 3
INSOMNIAC RULEZ!

PRO EVOLUTION SOCCER 4
CZY SPEŁNIA OCZEKIWANIA?

KILLZONE
GODZINA PRAWDY DLA GUERILLA GAMES

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2
FURY ZE SNÓW, TUNNING I MODDING - SEQUEL HITU NADJECHAŁ Z PISKIEM

www.neo-plus.pl

9 771505 820004 11

ISSN 1505-8204 - INDEX 345342

Akcesoria Logitech, Microsoft, Saitek i inne

www.ultima.pl

ULTIMA® Strefa Realnej Rozrywki

KUPUJ ŁATWO NIE WYCHODZĄC Z DOMU

tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-42

e-mail: ultima@ultima.pl, sklep internetowy: www.ultima.pl

Adres sklepu: ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7, 00-867 Warszawa
pn.-pt. 10.00 - 18.00, sob. 10.00 - 15.00

od 18.10.2004 na życzenie klienta wysyłka priorytetem

PRIORYTET PRIORITAIRE

tylko 9,50 zł
dostawa 24-48h

PS One | Gameboy Advance | Audio-Video | PC | Xbox | NOKIA N-Gage | Inne

PlayStation 2 srebrna

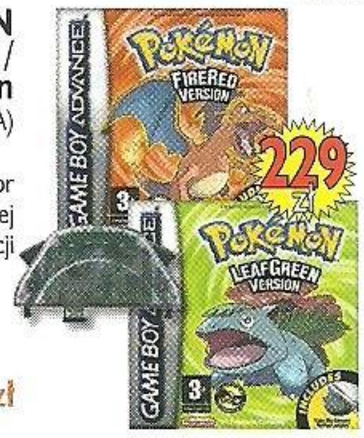
GTA San Andreas

GameCube

+ Mario Kart
+ joypad
fioletowy lub czarny

POKEMON Fire Red / Leaf Green (GBA)

+ adaptor bezprewodowej komunikacji



Twoja cena: 229 zł

STAR OCEAN Till The End of Time (PS2)

+ DVD z materiałami FFXII

Twoja cena: 239 zł

PRO EVOLUTION SOCCER (PS2)

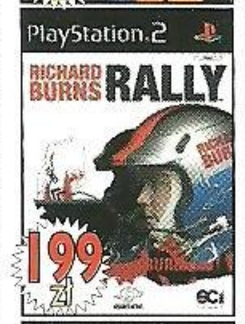
Twoja cena: 239 zł

BURNOUT 3 (PS2)

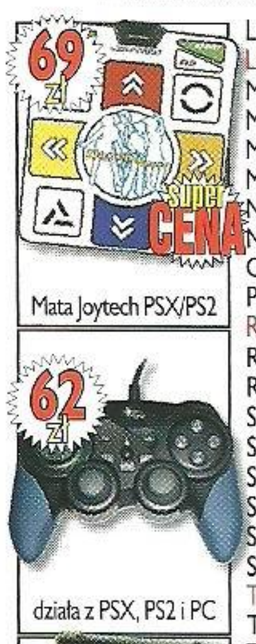
Twoja cena: 185 zł

PLAYSTATION 2

007: Everything or Nothing	189
ARC THE TWILIGHT of the SPIRITS	229
BROKEN SWORD: Sleeping Dragon	219
BURNOUT 3	185
CATWOMAN	189
CHAMPIONS OF NORATH	239
CHAOS LEGION	195
CONFLICT DESERT STORM 2	219
DEAD TO RIGHTS	195
DEADLY SKIES 3	239
DISNEY Extreme Skate Adventure	199
DJ DECKS & FX	229
DRAGON'S LAIR 3D	199
DRAKENGARD	229
DRIVER 3	239
F1 2004	199
FINAL FANTASY X-2	189
FIREFIGHTER F.D. 18	239
FLIPNIC	159
FREEDOM FIGHTERS	195
GTA: Vice City	169
HARRY POTTER 1 PL	159
HARRY POTTER i Więzień Azbakanu	159
HEAD HUNTER: Redemption	239
HULK	219
I-NINJA	229
KARAOKE STAGE	239
KILL.SWITCH	179
MX UNLEASHED	229
NHL 2005	185
ONIMUSHA 3	189
PITFALL: The Lost Expedition	229
PRO EVOLUTION SOCCER 4	239
PROJECT ZERO 2	229
R: RACING	189
RESIDEN EVIL: Outbreak	185
RICHARD BURNS RALLY	199
RISE TO HONOUR	199
SAMURAI WARRIORS	189
SEVEN SAMURAI 20XX	189



SILENT HILL 4	239
SINGSTAR	239
SONIC HEROES	239
SOUL CALIBUR 2	195
SPIDERMAN THE MOVIE2	229
SPLINTER CELL: Pandora Tomorrow	229
STAR TREK: Shaterred Universe	159
SWAT	219
TOTAL CLUB MANAGER	159
TRANSFORMERS	239
Platinum PS2:	
007 NIGHTFIRE	77
ALIEN vs PREDATOR: Extinction	79
BALDUR's GATE: Dark Alliance 2	119
BATMAN: Rise of Sin Tzu	99
BATTLESTAR GALACTICA	89
BEYONG GOOD&EVIL	89
COLIN McRAE RALLY 3	99
COLIN 04	139
CORVETTE	149
CRASH: Nitro Cart	89
DEVIL MAY CRY 2	79
DOG's LIFE	99
DROME RACERS	39,90
EYETOY: Groove + kamera	119
EYETOY: Play + kamera	119
FALLOUT: Brotherhood of Steel	79
FIFA 2003	69
FINAL FANTASY X	129
FORBIDDEN SIREN	99
GDZIE JEST NEMO	99
GETAWAY	89
GHOST HUNTER	99
GHOST RECOON: Jungle Storm	99
GRAN TURISMO 3	89
GRAN TURISMO CONCEPT CAR	79
GREGORY HORROR SHOW	79
HARRY POTTER 2	77
HARRY POTTER: Quidditch World Cup	77
JAK 2	99
KINGDOM HEARTS	119



LOONEY TUNES: Back in Action	119
LORD OF THE RINGS Two Towers	59
MAFIA	99
MANHUNT	79
MAX PAYNE 2	99
MEDAL of HONOR: Rising Sun	77
NBA LIVE 2003	69
NHL 2003	49
ONIMUSHA BLADE WARRIORS	119
PRINCE OF PERSIA: Sands of Time	139
RATCHET & CLANK	79
RATCHET & CLANK 2	99
RUMBLE RACING	49
SERIOUS SAM: Next Encounter	49,90
SIMS	77
SOCOM	79
SPACE CHANNEL 5 v.2	59
SSX 3	77
SSX TRICKY	79
TEKKEN 4	79
TEKKEN TAG TOURNAMENT	119
TENCHU: Wrath of Heaven	129
TOMB RAIDER Angel of Darkness	119
TONY HAWK UNDERGROUND	129
TRUE CRIME	129
XIII	99
WAY OF THE SAMURAI 2	119
WRC 2: Extreme	79
WRC 3	99

Akcesoria:

Konsola PLAYSTATION 2 zupełnie nowe ceny.....tel.,www

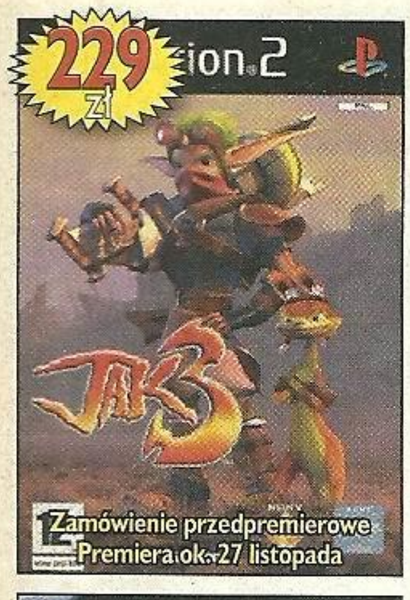
Action Replay Max Evo	229
Dual Mini Pad	59
Dual Shock 2 oryginalny (różne kolory)	139
Extreme Action Pad Logitech	119
Joypad analogowy	49.90
Joypad bezprzewodowy Logitech	189
Kabel S-Video	39
Kierownica Saitek	239
Kierownica Logitech Driving Force	339

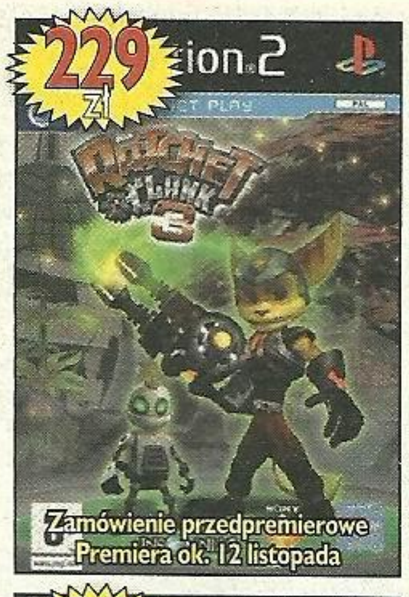
Kierownica Logitech Driving Force Pro	599
Klawiatura Logitech	149
Link Cable	19,90
Mata do tańca	69
Mata do tańca OEM	39,90
Memory Card 8 MB Sony	119
MultiTap	79
MultiTap OEM	49,90
Optyczny kabel	29,90
Pad Saitek	od 49
Pilot do nowych modeli konsol	75
Pilot universalny (konsola, TV)	99
Piloty DVD	od 39,90
Pistolet Sharp Shooter 2 (też 100Hz)	119
Pistolet XK-9	99
Płyta czyszcząca DVD	49
Podstawka pionowa	19,90
Podstawka pionowa Sony	49
Podstawka pozioma Sony	49
Przedłużacz do joypada	19,90
Przewód optyczny	49
REGION X (zdejmuje regiony z DVD)	65
RFU	29,90
RGB DVD (brak zielonego obrazu)	19,90

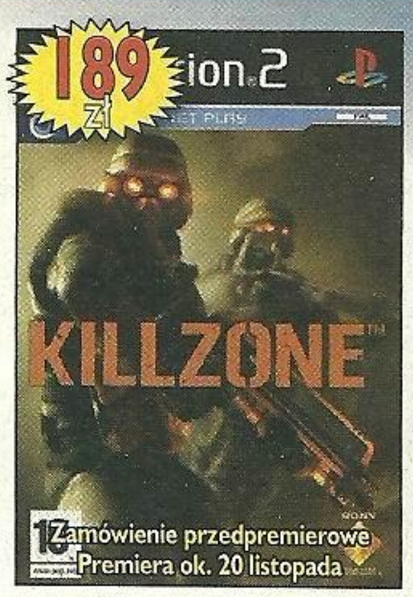
PLAYSTATION/PS ONE

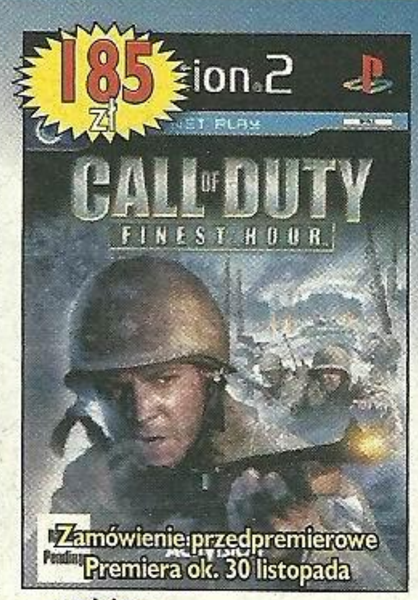
CRASH 2	99
CRASH BANDICOOT 3: WARPED	99
CRASH TEAM RACING	99
DRIVER 2	89
FIFA 2005	79
FINAL FANTASY 6	99
FINAL FANTASY 8	109
FINAL FANTASY ANTHOLOGY	139
FINAL FANTASY ORIGINS	159
GAUNTLET LEGENDS	59
GRAN TURISMO 2	99
GUILTY GEAR	59
HARRY POTTER i Kamień Filozoficzny	39
HARRY POTTER 2	39
HUGO: Frog Fighter	119

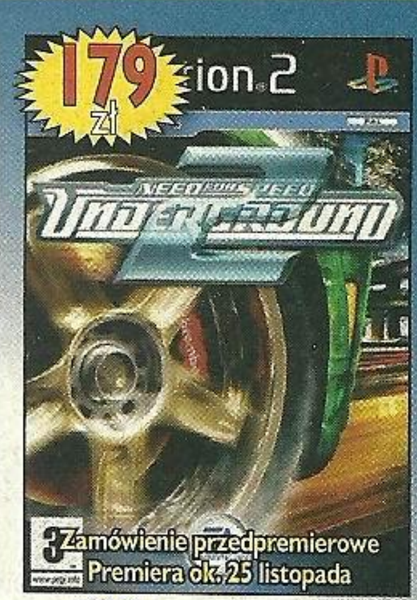
... podobno najlepszy sklep z grami w Polsce

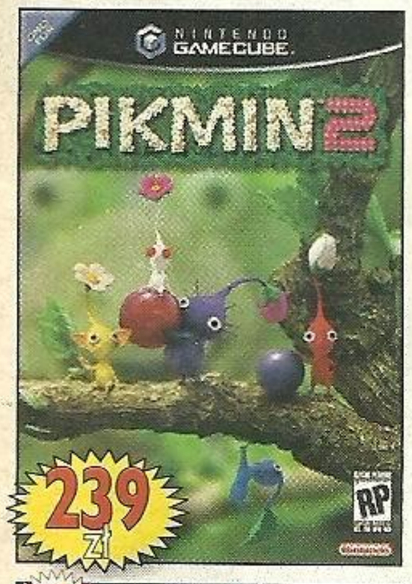


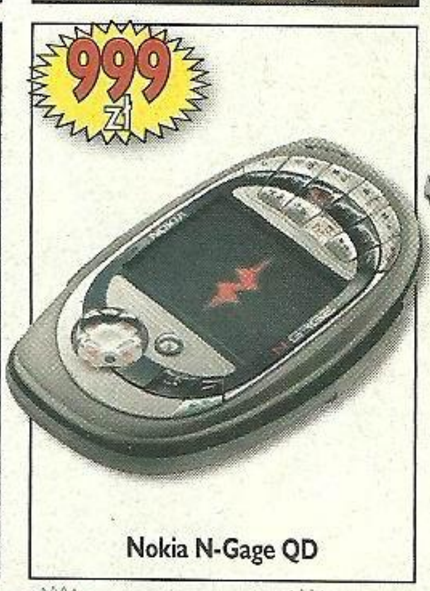


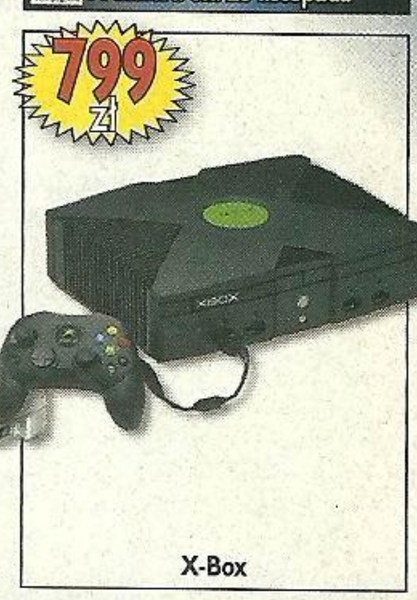


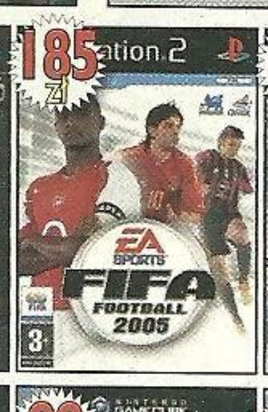


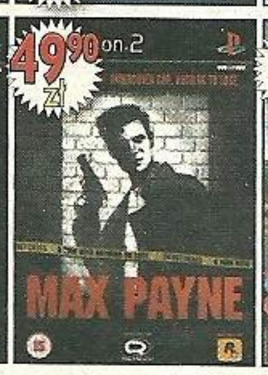


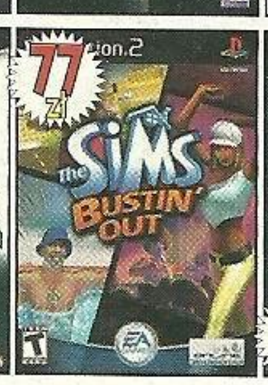


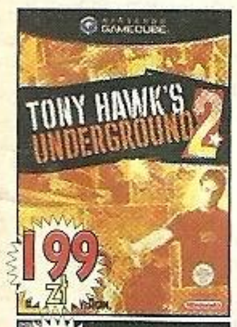


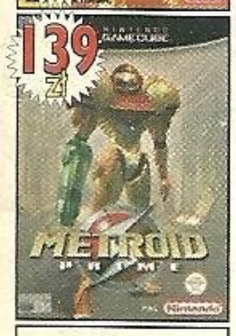










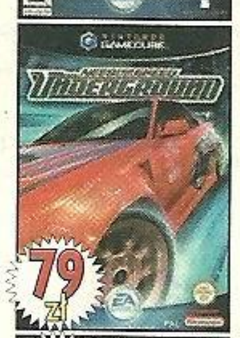


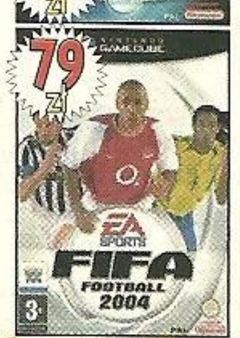
Karta pamięci GameCube

MEDAL OF HONOR 1+2	69
MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND	39
NEED FOR SPEED 5 PORSCHE / MOTO RACER 2	69
RAYMAN	59
SILENT BOMBER	59
STUART LITTLE 2	99
TEKKEN 3	99
TONY HAWK 4	69
TOSINDEN 4	59
Akcesoria:	
PS One	399
Joypad analogowy DualShark	49
Link cable	29.90
Memory card 15 bloków	19.90
Memory card 30 bloków	29.90
Memory card 120 bloków	29,90
Multitap nieoryginalny	49,90
Pistolet	już od 49
Przedłużacz	19.90
RFU Adapter	29
RGB	12,90
RGB + AV cable	24.90
Standard Pad	12.90
Standard Pad x2	19.90

GAMECUBE

007 Everything or Nothing	199
007 Nightfire	79
FINAL FANTASY Crystal Chronicles	199
LOONEY TUNES	119
HARRY POTTER i Więzień Azbakanu	195
MARIO GOLF	239
MARIO KART: Double Dash	229
MARIO PARTY 4	139
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	79
METAL GEAR SOLID Twin Snakes	219
METROID PRIME	139
POKEMON COLLOSEUM + Karta Pamięci	249
RESIDEN EVIL Code: Veronica	79
SHREK 2	229
SIMS: Bustin' Out	159

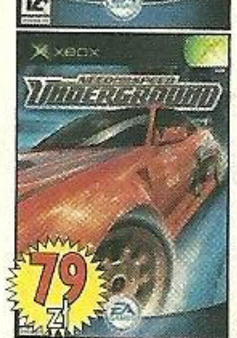




SMASH BROS MALEE	139
SOUL CALIBUR 2	139
SPAWN ARMAGEDDON	199
SPIDER MAN: The Movie 2	229
STARFOX ADVENTURES	139
SUPER MARIO SUNSHINE	139
TONY HAWK UNDERGROUND	239
WARIO WARE	299
WARIO WORLD	229
ZELDA Wind Waker	139
Promocyjne ceny:	
ETERNAL DARKNESS	99
MEDAL OF HONOR Rising Sun	79
NFS: Underground	79
NIGHTFIRE	89
SPIDER-MAN	69
TONY HAWK 3	59
X-MEN: Next Dimension	79

X-BOX

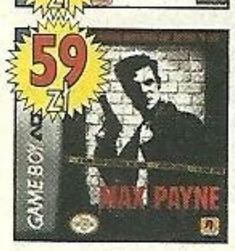
007: Everything or Nothing	199
007: Nightfire	79
BURNOUT 3	199
DEF JAM Fight for NY	199
DOA: Beach Volley	129
FIFA 2004	79
FREEDOM FIGHTERS	139
GOBLIN COMMANDER	129
HALO	159
LORD OF THE RINGS: THE RETURN OF THE KING	79
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	79
MEDAL OF HONOR: RISING SUN	79
NEED FOR SPEED UNDERGROUND	79
NHL 2005	185
NINJA GAIDEN (pełna wersja ang.)	259
PROJECT GOTHAM RACING 2	199
SHARK TALE	229
SIMS: Bustin Out	139
SPIDER MAN: The Movie 2	229
SSX 3	79
TONY HAWK: Underground	179



Akcesoria:	
X-Box	799
Joypady nieoryg.	od 69
Joypad XS Logitech	89
Pilot DVD	69
RGB Scart + Optic Out	79
RGB Scart + Optic + S-Video	119
i inne	tel., www

GAMEBOY ADVANCE

007 Everything or Nothing	119
ADVANCE WARS	199
BALDURS's GATE: Dark Alliance	219
BANJO-KAZOOIE	199
DONKEY KONG COUNTRY 2	189
FIFA 2005	130
FINAL FANTASY TACTICS	199
FREEKSTYLE	59
F-ZERO GP LEGEND	199
GOLDEN SUN 2	189
GT ADVANCE 3	209
HARRY POTTER i Więzień Azkabanu	139
HARVEST MOON	219
HOT WHEELS VELOCITY X	159
MARIO ADVANCE 4	209
MARIO & LUIGI	189
MARIO GOLF	189
MAX PAYNE	49
MEDAL OF HONOR: Infiltrator	119
METROID FUSION	199
MOTO RACER 2	99
NFS: Underground	199
NFS: Unleashed	219
PITFALL: The Lost Espedition	199
POKEMON Fire Red/Leafy Green	229
POKEMON Ruby	209
POKEMON Saphire	209
PRINCE OF PERSIA: Sands of Time	199
RETURN OF THE KING	119
SIMS: Bustin Out	119
SUPER GHOULS 'N' GHOSTS	179



SWORD OF MANA	189
TIGER WOODS 2004	119
TOCA TOURING CARS	199
TONY HAWK Underground	199
TONY HAWK Underground 2	199
WARIOLAND 4	199
YOSHI'S ISLAND: SUPER MARIO ADV. 3	199
ZELDA Link to Past	199
Akcesoria:	
GAMEBOY ADVANCE SP	479
Advance Game Port	159
Lupa antyrefleksowa	49,90
Lampka	19,90
Lupa GBA SP	29,90
Lupa z podświetleniem	24,90
Multi link cable	29,90
Pokrowiec GBA SP	64,90
Pudełka na gry (6 szt.)	14
RGB XBOX Multi AV	39,90
Słuchawki	22
Słuchawki GBA SP + adaptor	29
Zasilacz + akumulator	49,90
Zasilacz GBA SP	45
Zasilacz + akumulator	39
Zasilacz oryginalny	79
Zestaw 1 GBA SP: pudełka na gry, link, pokrowiec, słuchawki	59
Zestaw 2 GBA SP: akumulator, lupa, pokrowiec, link	59

NOKIA N-GAGE

Gry, Akcesoria ..... www, tel.

Koszty przesyłki:
poczta – priorytet 9,50 pln
kurier (do 48 h) 17 pln
Pocztex (24h) 30 pln

Ceny zawierają VAT. To tylko niewielka część naszej oferty!
Zastrzegamy sobie prawo zmian cen bez powiadomienia. Cennik nie stanowi oferty handlowej. Użyte nazwy własne są własnością ich właścicieli.

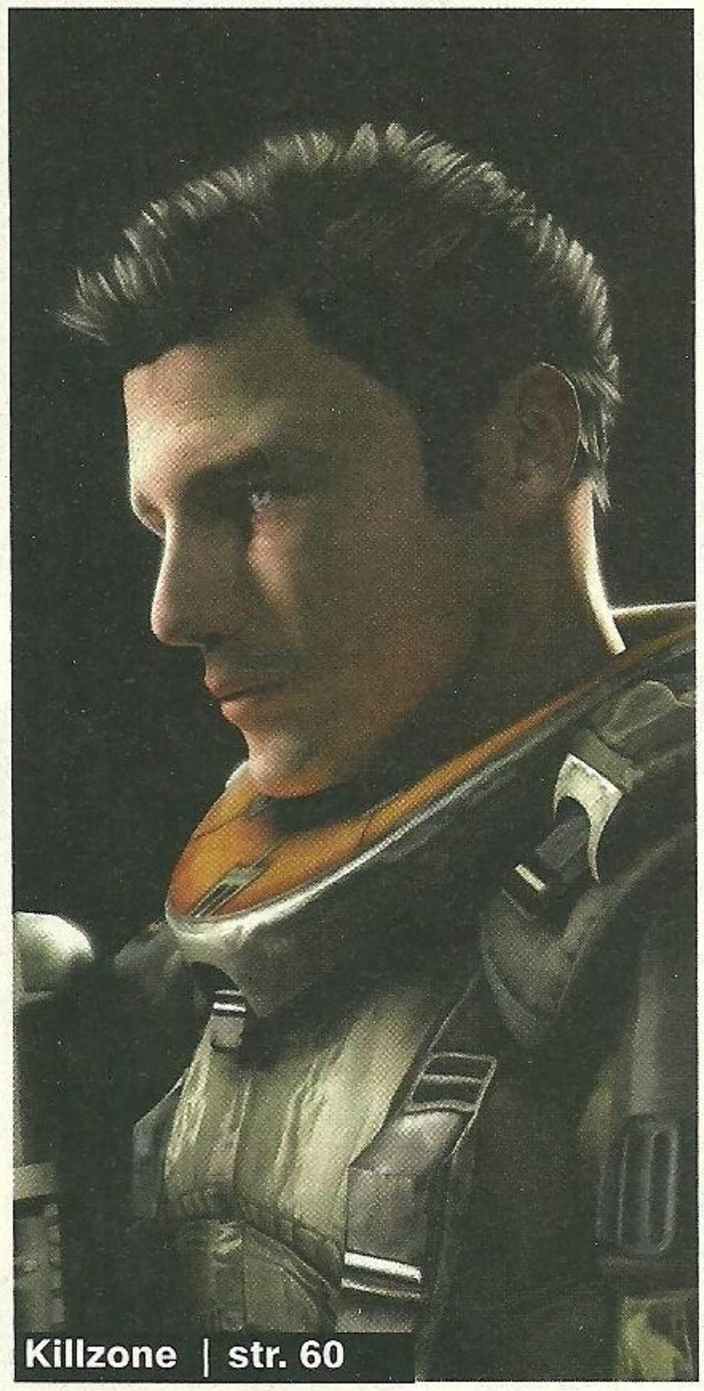
ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA

Witajcie!
Od kilku lat przez ostatnie miesiące roku obserwujemy zmasowany atak wydawców na nasze portfele. Idąc za ich tokiem rozumowania, w jednym miesiącu właściciel konsoli powinien stać się posiadaczem pięciu, sześciu dobrych lub bardzo dobrych gier – przynajmniej tak jest w moim przypadku. Podobnie było w październiku, a identycznie będzie w grudniu. A potem na kolejne pół roku zapanuje cisza i spokój, przetykane tylko co większymi hitami. Dlaczego tak się dzieje i czy są szanse na zmianę tego owczego pędu, staramy się odpowiedzieć w tekście zatytułowanym Sztuczny Tłok.
Nie od dziś wiadomo zresztą, że Gwiazdka i jej okolice to czas szalonych zakupów i szastania pieniędzmi na lewo i prawo – spójrzcie na nasze miasta, do których przywędrowały zwyczaje z zachodu, a wraz z nimi choćby świąteczne dekoracje w sklepach już w listopadzie. I paradujący przed nimi Mikołajowie. No i dobrze. Natomiast to, co różni branżę gier video od innych, to mizerne promocje lub ich brak. I znowu chciałoby się zapytać: dlaczego? Chciałbym zobaczyć na przykład gwiazdkowe pakiety dwóch, trzech starszych gier w cenie jednej, zestawy kolekcjonerskie, specjalne ceny konsol i gier przygotowane z myślą o Gwiazdce. Jeśli na rynku dalej panować będzie taki tłok, to w nadchodzących latach możemy być świadkami właśnie takich promocji – wydawcy po prostu będą musieli przekonać klienta do zakupu swojego produktu i w jakiś sposób go do niego przyciągnąć. Czego sobie i Wam życzę.
Nowy numer Neo jest wypełniony po brzegi świeżymi grami. W ostatniej chwili udało nam się położyć łapy na ukończonej wersji Killzone, a po kilkunastogodzinnej batalii z Helghastami umieściliśmy jeszcze recenzję. Kosztem plakatów, ale mam nadzieję, że nie będzie Wam to przeszkadzać. Mamy też pierwsze testy Jaka 3, TimeSplitters: Future Perfect i Snake Eatera, a także masę recenzji długo oczekiwanych hitów – PES4, NFS Underground 2, Mortal Kombat Deception, Ratchet & Clank 3 i wiele, wiele innych.
W chwili, gdy czytacie te słowa jest już po PlayStation Experience – wystawie, na której mogliście się zapoznać z masą świątecznych nowości. Relacja oczywiście za miesiąc. Za miesiąc także przywitamy dwie najbardziej oczekiwane gry tego roku – GTA San Andreas i Halo 2. I na koniec mała ciekawostka: podobno GTA San Andreas jest najdroższą pozycją w historii gier video, jeśli chodzi o hurtową cenę zakupu. Rockstar jest tak pewny gigantycznego sukcesu, że dyktuje ceny całemu rynkowi – nie zdziwcie się zatem, gdy zobaczycie wysoką cenę tej pozycji.
A czy warto kupować ją już, czy poczekać, aż stanieje – o tym przekonamy się za miesiąc.
A ja, zbierając się właśnie na Experience, zapraszam do lektury.
Gulash

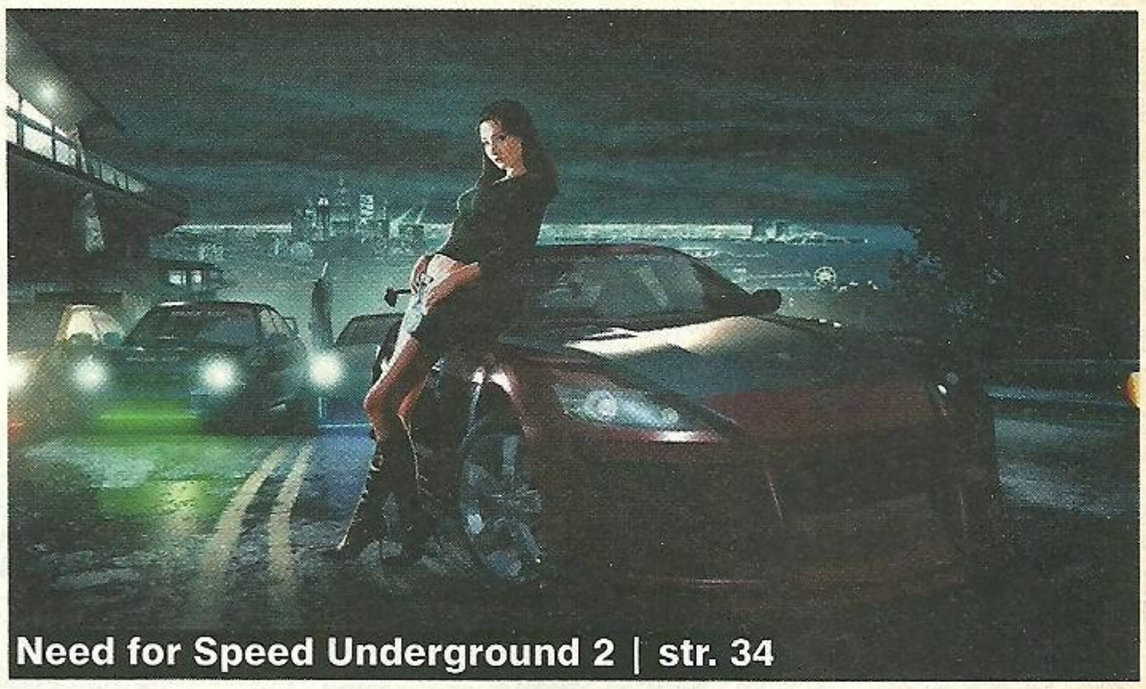
PS: Ciepło witamy w ekipie Blizzarda, który oprócz zarządzania naszym WWW i forum będzie wspierał nas tekstami.

Robocza muza: soundtrack Killzone (brawa dla Praskiej orkiestry), Novika - Feat. Novika, Pete Tong Massive Attack mixes

Greetings: Asik & Olo - niebawem dołączy do nas Unegost ;) Loocove!
Franek łowca bramek, Drukarnia za wyrozumiałość i cierpliwość



Killzone | str. 60



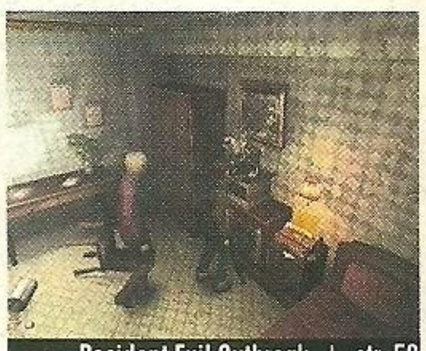
Need for Speed Underground 2 | str. 34

Call of Duty: Finest Hour | str. 28

TimeSplitters: Future Perfect | str. 18

Pro Evolution Soccer 4 | str. 48

Ratchet & Clank 3 | str. 40



Resident Evil Outbreak | str. 56

SPECJAŁ
Publicystyka i raporty na tematy związane z grami video

Killzone 60
Długo oczekiwana gra wreszcie ląduje w ukończonej formie w czytnikach konsol. Czy warto było czekać?

Call of Duty: Finest Hour 28
Mielu w Londynie! Matki, chrońcie swe córki! Relacja ze specjalnego pokazu.

NFS Underground 2 34
Jest szybki, jest wściekły i wygląda po prostu zabójczo!

Sztuczny Tłok 32
Czwarty kwartał roku w branży gier video to niezwykły okres. Dlaczego?

NEWSY
Co na horyzoncie i poza nim

TimeSplitters: Future Perfect ... 18
Już graliśmy - pierwszy shooter fpp 2005 roku zapowiada się znakomicie!

MGS3 Snake Eater 16
Już graliśmy. Kilka godzin Grabarza z demem.

JAK 3 24
Już graliśmy, pierwsze wrażenia Matta.

RECENZJE
Testujemy najnowsze gry

Animal Crossing 46
Blood Will Tell 38
Crash Twinsanity 45
Dynasty Warriors 4 Empires 50
FIFA Football 2005 44
Get On Da Mic 59
GunGrave Overdose 54
Guilty Gear Isuka 54
Killzone 60
Mega Man X Command Mission 42
Mortal Kombat Deception 53
NBA Live 2005 44
Need for Speed: Underground 2 34
Outrun 2 43
Pro Evolution Soccer 4 48
Phantasy Star Online Episode 3: CARD Revolution 42
Ratchet & Clank 3 40
Resident Evil Outbreak 56
Singstar Party 59
Sly 2: Band of Thieves 51
Shadow Hearts Covenant 58
Star Ocean 3: Till The End of Time 55
U-Move Super Sports 59
Wario Ware INC 50
WRC4 47
Vietcong: Purple Haze 47
X-Men Legends 39

HELP
Neo Plus na ratunek

Resident Evil Outbreak 64
Na życzenie czytelników - opis nowego horroru Capcom

STAŁE
Stałe działy w magazynie

Tips & Tricks 72
Cheaty do gier.

Pocket Warrior 66
Nowości ze świata kieszonsolek.

PES Party 68
Pro Evo 4 - rozpoczynamy poradnik!

PS one Zone 69
Coś dla fanów i posiadaczy szarej maszynki.

Fight Club 70
Wszystko o konsolowych mordobiciach.

NEON 73
Radosna twórczość czytelników i autorów.

FAQ & Forum 79
Listy czytelników w imadle Banana.

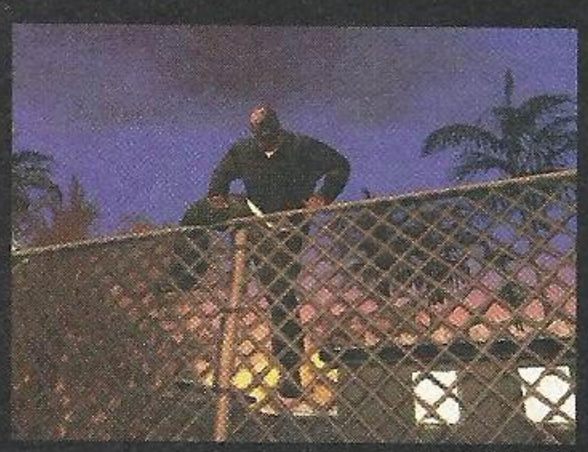
Retrospekcja 81
Pięć lat temu w Neo Plus.

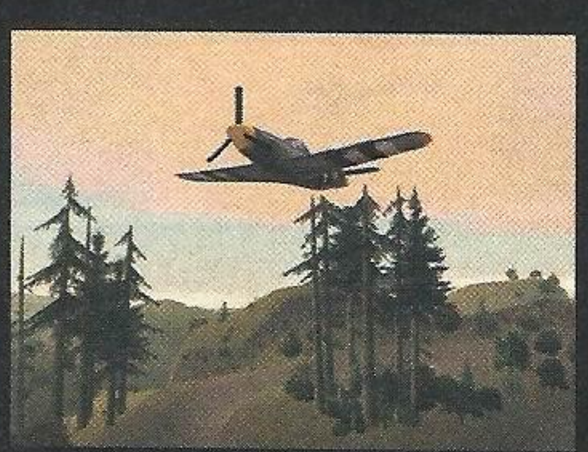
ROCKSTAR GAMES
PRZEDSTAWIA

grand theft auto San Andreas™

PRODUKCJĘ
ROCKSTAR NORTH

JUŻ W SKLEPACH!





WWW.ROCKSTARGAMES.COM/SANANDREAS

ŚCIEŻKA DŹWIĘKOWA DOSTĘPNA DZIĘKI WYTWÓRNI INTERSCOPE RECORDS

PlayStation.2

18+ www.peg.info

CENEGA

© 2004 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar North, logo R★, Grand Theft Auto i logo Grand Theft Auto są znakami towarowymi i/lub zarejestrowanymi znakami towarowymi Take-Two Interactive Software. „PlayStation" i logo rodziny „PS" są zarejestrowanymi znakami towarowymi Sony Computer Entertainment Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszystkie pozostałe znaki towarowe oraz prawa autorskie należą odpowiednio do swoich właścicieli. Uwaga: Zawartość tej gry jest w pełni fikcyjna i nie reprezentuje żadnych rzeczywistych postaci, firm ani organizacji. Jakiekolwiek zbieżności pomiędzy postaciami, dialogami, wydarzeniami lub elementami fabuły występującymi w grze, a prawdziwymi osobami, firmami lub organizacjami jest całkowicie przypadkowe. Twórcy i wydawcy gry w żaden sposób nie aprobują, nie popierają, ani nie zachęcają do zachowań przedstawionych w grze.

newsy

Newsy, zapowiedzi i pierwsze testy grywalnych wersji

NINTENDO DS BEZ TAJEMNIC

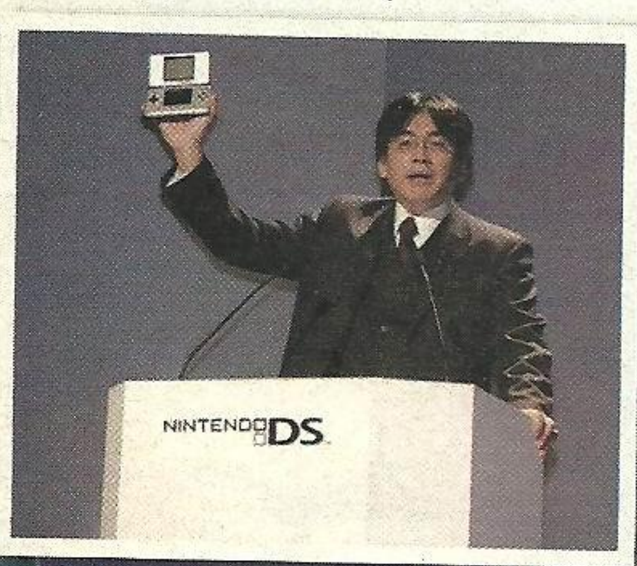
>> KONFERENCJA PRASOWA NINTENDO W TOKIO

Nintendo raz jeszcze uniknęło Tokyo Game Show. Japoński gigant jak co roku zdecydował się na zorganizowanie własnego pokazu i konferencji prasowej w tydzień po tym, gdy ucichły już fanfary wielkiej imprezy. Im bliżej premiery systemu, tym więcej ciekawych informacji opuszcza biura Nintendo.

DS zważony, zmierzony...

Po gruntownym przemodelowaniu Nintendo DS pokazane zostało na konferencji prasowej Nintendo. Oto najważniejsze dane:
Górny ekran srebrnego potworka wykonany został w technice TFT LCD, a jego rozdzielczość to 256x192 pikseli, przy możliwości korzystania z palety 262 tysięcy kolorów. Dla porównania – ekran GBA wyświetlał obraz w rozdzielczości 240x160, wykorzystując przy tym 32.768 barw. Różnicę zatem widać.
Jeśli zainteresuje Was bezprzewodowy multiplayer, to musicie wiedzieć, że konsolki Nintendo można oddalić od siebie na dystans od 10 do 30 metrów, a do kilkuosobowej gry potrzebny będzie zaledwie jeden kartridż. Cudowna sprawa dotyczy natomiast kontrolera w grach na NDS. Bohaterami pokierujecie za pomocą: dotykowego ekraniku, mikrofonu rozpoznającego głos lub tradycyjnie – przyciskami A, B, X, Y, krzyżakiem i sztabkami pod palcami wskazującymi.
Zabawna sprawa z tym mikrofonem. Już na E3 było wiadomo, że owo urządzenie jest wbudowane w konsolkę, ale dopiero konferencja prasowa Nintendo oficjalnie to potwierdziła. Aha, nie będzie możliwe granie w multiplayerze z posiadaczami GBA. Dokładne oględziny konsolki dowiodły, że Nintendo nie postarało się o odpowiedni port (w tym przypadku o wejście link z Gameboy'a Advance). Najwyraźniej kompatybilność wsteczna z chmarą wyznawców GBA nie jest dla Nintendo najważniejsza. Potwierdza to tylko oficjalna notatka Nintendo – „compatible with single-player modes". No trudno.
W konsolkę wbudowany został również program PictoChat, pozwalający szesnastu osobom na jednoczesną rozmowę i wymianę informacji. Znajdą się również takie bonusiki jak zegar, kalendarz, alarm i soft regulujący czułość ekranu dotykowego. Fajowo.
Teraz sprawa baterii. Litowo-jonowy akumulatorek po czterogodzinnym ładowaniu pozwoli, w zależności od intensywności używania sprzętu, na sześciogodzinną, a maksymalnie nawet dziesięciogodzinną eksploatację. Oszczędni gracze z przyjemnością powitają tryb power-saving sleep mode, a uziemieni nieszczęśnicy – zasilacz. Sześć godzin zabawy to może niewiele w porównaniu z solidną dziesiątką GBA, ale przypomnijmy, że jest to największy problem, z jakim boryka się Sony przy konsoli PSP. Prawdziwą przydatność akumulatorka Nintendo porównamy z PlayBoyowym, gdy Sony wyda wreszcie oficjalne oświadczenie.
I jeszcze dwie sprawy. W każdego NDS'a wbudowana będzie obsługa sześciu języków. Niezależnie od tego gdzie kupicie swojego malucha, porozmawiacie z nim po angielsku, japońsku, hiszpańsku, francusku, niemiecku i włosku. Ładny gest w stronę importerów.
Nintendo DS pojawi się na rynku na początku w dwóch kolorach – srebrnym i czarnym. Znając dotychczasową politykę Nintendo wiemy, że nowe kolorki to kwestia roku. Albo dwóch kwartałów.
Wiadomo już także, że Nintendo DS pozbawione będzie blokady terytorialnej. Podobnie jak we wszystkich dotychczasowych Gameboy'ach, nie będzie miało znaczenia to, w której części globu kupicie gry, bo ostatecznie zadziałają z każdym rodzajem dwuekranowej konsolki. Tak więc, poza różnymi pudełkami i rodzajami zasilania (110/220V), Nintendo DS na całym świecie sprzedawane będzie w jednolitej formie.
Ceny gier w Japonii wahać się będą między 3500 a 5200 jenów, natomiast w USA dostępne będą odpowiednio za 29.99 i 49.99 dolarów. Już teraz można złożyć szybki preorder na ponad sto tytułów, wśród których figurują takie perełki jak: Super Mario 64 DS, Spider-man 2, Viewtiful Joe, Metroid Prime Hunters Tournament, czy Final Fantasy Crystal Chronicles! Taka wiadomość dodaje otuchy.
W poprzednim miesiącu dowiedzieliśmy się, że Nintendo DS będzie obsługiwało funkcję voice-over-IP. Połączenie bezprzewodowe nie jest tylko następcą kablowego multiplayera znanego z GameBoya Advance, ale pozwoli na pobieranie i przetwarzanie w locie ważnych informacji. Na przykład – teraz przygotujcie się na szok – DEM! Tak, Nintendo poważnie myśli o wprowadzeniu bezpłatnych demek swoich nowych tytułów. Oczywiście sprawa jest o tyle skomplikowana, że pobieranie ich możliwe będzie tylko w specjalnych hotspotach, ale to i tak kusząca perspektywa.
Na koniec Shigeru Miyamoto oficjalnie potwierdził, że jego firma w pocie czoła pracuje nad nową Zeldą na przenośną konsolkę, zaś jej fabuła bezpośrednio będzie kontynuowała wątki z multiplayerowego Four Swords. Do tej pory stworzenie gry wykorzystującej połączenie z konsolą GCN nastręczało programistom sporo problemów, ale dzięki dwuekranowości NDS nie będzie trzeba z niczym łączyć. To niemal idealna platforma pod takie gry jak Final Fantasy Crystal Chronicles, czy właśnie Four Swords Adventures.
Na NDS powstaje już ponad 100 gier, w tym między innymi Tony Hawk's Underground 2, Spider-Man 2, Need For Speed, Ridge Racer DS, Nintendogs, Advance Wars DS, Mario Kart DS, NEW Super Mario DS, The Urbz, GoldenEye, Castlevania, Vandal Hearts (!), Winning Eleven (!!), Made In Wario, Metroid Prime: Hunters, Super Mario 64 X 4, Sonic DS, Final Fantasy III i masa innych pozycji.

Z przerażeniem zauważamy, że Shigsy nie ma prawej górnej czwórki

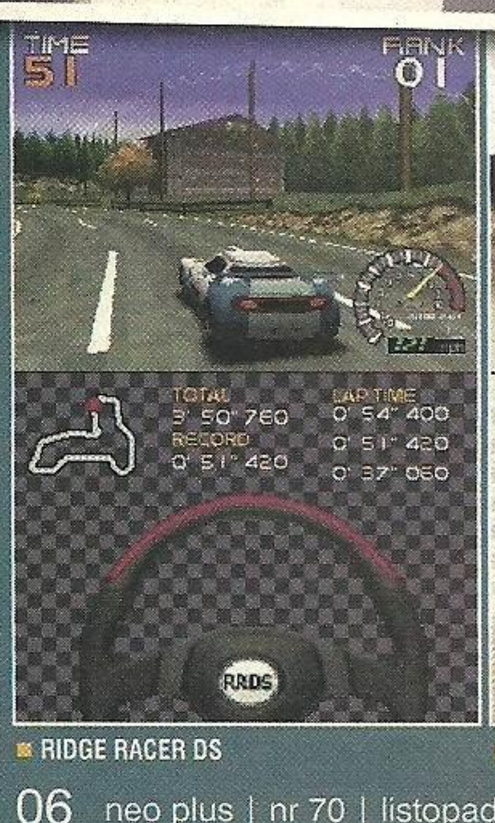


Ninny Goes To Hollywood?

Były prezes Nintendo – Hiroshi Yamauchi oświadczył, iż Nintendo chciałoby w przyszłości skupić swoją uwagę również na filmach, oczywiście cały czas w odniesieniu do gier. Wkroczenie do branży filmowej to olbrzymi i poważny ruch, ale więcej z ust przedstawicieli firmy usłyszymy pod koniec tego roku. „Planujemy w pewnym sensie zintegrować Double Screena z przemysłem filmowym" – kontynuuje Yamauchi. „Używając bezprzewodowego łącza podczas seansu filmowego z Pokemonami, gracz ładowałby do konsolki najnowsze, świeżo poznane na ekranie postacie". Sprawa ociera o rewolucję, a na pewno nie miała dotąd precedensu w historii gier i filmów. Ale prosimy, bez sequelu *Super Mario Bros*... ■■

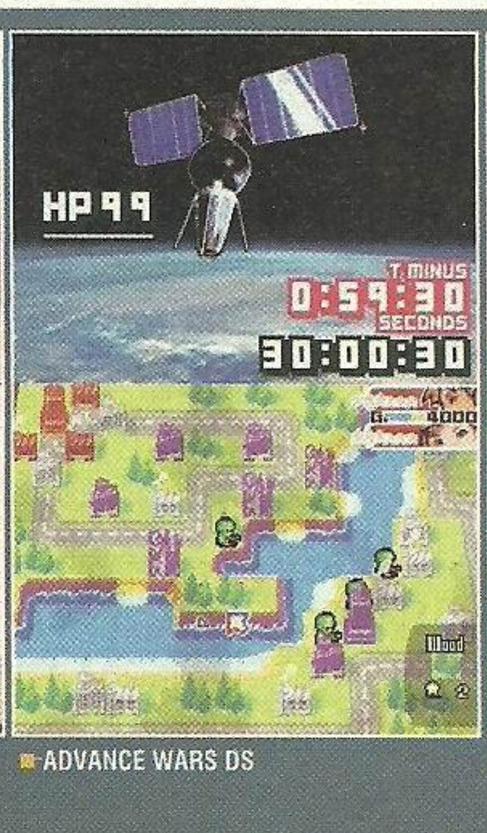
NEWS INDEX

06 Nintendo DS
08 PlayStation Portable
10 Ace Combat 5: Unsung War
10 Godzilla: Save The Earth
12 The Urbz: Sims in the City
12 MechAssault 2: Lone Wolf
14 Champions: Return to Arms
14 Scaler
14 Psychonauts
15 King Arthur
16 Monster Hunter
16 Cold Fear
17 Area 51
18 TimeSplitters: Future Perfect
20 Tokyo Game Show 2004
22 Commandos: Strike Force
22 Neo Contra
23 Star Wars KOTOR 2
23 Fifa Street
24 Metal Gear Solid 3: Snake Eater
26 Jak III
27 Haunted Ground
27 Shining tears

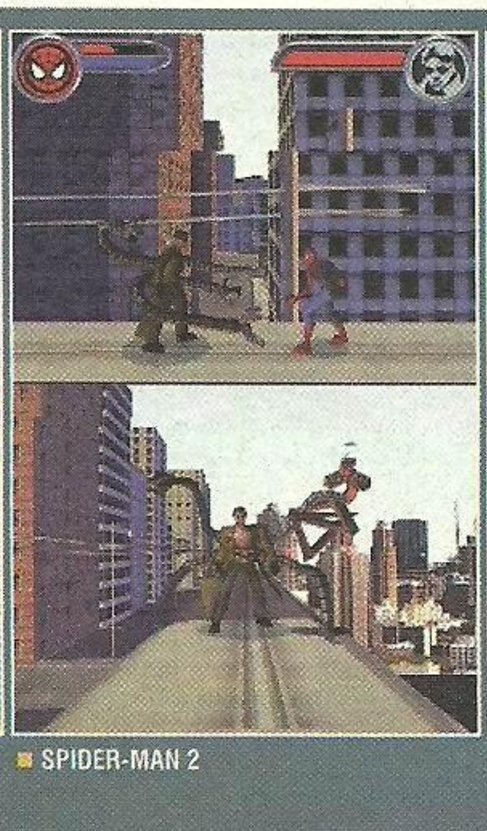


RIDGE RACER DS

NINTENDOGS



ADVANCE WARS DS


SPIDER-MAN 2

MARIO KART DS

KONAMI

www.konami-europe.com

PRO EVOLUTION SOCCER 4™

Czym jest dla Ciebie prawdziwy futbol?

PlayStation 2 PlayStation XBOX PC DVD ROM

WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE CD PROJEKT

Już w sklepach!

"PlayStation" są zarejestrowanymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment. Wszystkie prawo zastrzeżone. Microsoft, Xbox i ich logo są zarejestrowanymi znakami handlowymi lub znakami handlowymi Microsoft Corporation w U.S.A. i/lub innych krajach i są wykorzystane za licencją Microsoft. „KONAMI" i „PRO EVOLUTION SOCCER" są zarejestrowanymi znakami handlowymi KONAMI CORPORATION. © 1996 JFA © 2002 JFA. MVP © 2001 Korea Football Association Specjalne podziękowania dla Fortuna, MUKTA, SEJIN. Dotyczy to udostępnienia danych. Pozostałe nazwy, nazwiska i logo są znakami handlowymi ich prawowitych właścicieli i są wykorzystane za licencją. „adidas", logo adidas i znak handlowy z 3 paskami są zarejestrowanymi znakami handlowymi adidas-Salomon group, wykorzystanymi za pozwoleniem. Hotelo jest znakiem handlowym adidas-Salomon group, użytym za pozwoleniem oficjalnie licencjonowanym przez Fedmace NV. Uso oficial concedido en licencia de la LIGA NACIONAL PROFESSIONISTA Campeonato Nacional de Liga 2000/04 Primera y/o Segunda Division. Producto bajo Licencia Oficial de la LFP. Wszystkie inne prawa autorskie i znaki handlowe należą do ich prawowitych właścicieli i są wykorzystane za licencją.

Duże, ładne screeny z gier na PSP pokazanych na TGS znajdziecie pod tym adresem:
http://www.playstation.jp/tgs2004/psp.html

PSP: GOTOWE I ODBEZPIECZONE

>> PREZENTACJA PSP PODCZAS TOKYO GAME SHOW I NOWE INFO O GRACH

Prezentacja PSP na TGS wzbudziła entuzjazm odwiedzających wystawę graczy. Z dwóch powodów. Po pierwsze – Nintendo w ogóle nie pojawia się na TGS w związku z czym Ken Kutaragi i jego maszyna nie mieli w tych dniach konkurencji na polu przenośnych konsolek. Po drugie zaś PSP po raz pierwszy zostało pokazane w gotowej wersji, a wszystkie śmigające na nim tytuły odpalane były już bezpośrednio z przenośnego PlayStation.

Hardware

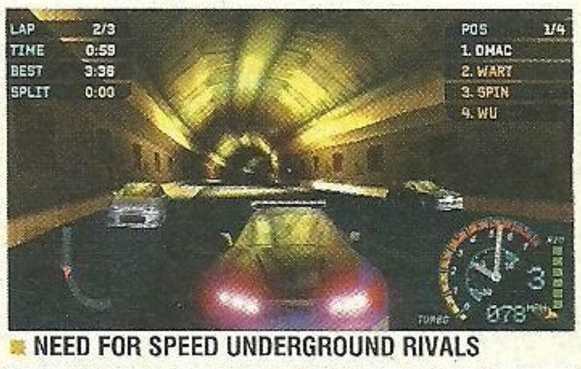
Niestety, Sony nie podało ceny PSP. Kutaragi-san nie odpowiedział nawet na pytanie, czy PSP będzie znacznie droższe od NDS (a nie ma wątpliwości, że będzie). Tak więc przenośna konsolka Sony nadal oficjalnie kosztuje milion dolarów, ale są też i dobre wieści. Japońska premiera systemu planowana jest jeszcze przed Świętami 2004. Amerykanie i reszta świata poczekają niestety dłużej. Data premiery nie zmieniła się nawet po tym, jak Nintendo oficjalnie ogłosiło, że popchnie NDS już w listopadzie tego roku.
Wygląd konsolki nie zmienił się prawie w ogóle od czasów tegorocznego E3. Wśród ślicznie rozłożonych przycisków namierzycie standardowe „start", „select", regulator głośności, ikonki odtwarzacza muzycznego i innych funkcji konsolki. Dodatkowo Sony zaopatrzyło PSP w zgrabny i opływowy głośniczek oraz ładnie układające się w dłoniach „sztabki". Nadal nie wiadomo, jak firma rozwiąże problem poboru mocy przez konsolkę (szef Nintendo podśmiewał się z hostess, które rzekomo co dwie godziny donosiły świeże baterie do PSP), my natomiast mamy nadzieję, że Sony w porozumieniu z mrocznymi bogami energii opracuje jakiś cud i możliwa będzie rozgrywka przynajmniej przez kilku godzin. Z aspektów czysto technicznych potwierdzono obsługę muzycznych plików MP3, co do czasu Tokyo Game Show nie było jeszcze takie oczywiste. Świetnie. Natomiast jeśli idzie o filmy video – PlayStation Portable odtwarzało będzie obraz za pomocą kodeka H.264/AVG, a więc wysokiej jakości narzędzia, które zostanie zastosowane w systemach DVD najnowszej generacji. Wsparcie dla nośnika UMD zapowiedziały już firmy MGM Studios i Columbia Pistures. Sony planuje wypluć wraz z premierą konsolki cztery oficjalne dodatki: zasilacz, dodatkową baterię, słuchawki ze zdalnym sterowaniem oraz małą saszetkę do przenoszenia.

Software

Tytuł najbardziej obleganej gry na PSP przypadł Metal Gear Acid, najnowszej opowieści o Snake'u dostarczonej przez podopiecznych Hideo Kojimy. Tak jak przypuszczaliśmy, gra nie przypomina już filmu akcji, lecz w całości opiera się na taktycznej, podzielonej na tury rozgrywce. Czy ucierpią na tym elementy skradankowe? Tego nie wiemy. Sony i Konami widzą w Metal Gear Acid bardzo ważny tytuł, który na pewno pomoże w sprzedaży konsolek. Gotowej produkcji należy zatem spodziewać się wraz z premierą PSP. Konami pracuje także nad shooterem fpp Coded Arms, który wygląda po prostu niesamowicie jak na przenośną konsolkę.
Sony jak zwykle może liczyć na silny support ze strony Namco. Już na starcie powinny być gotowe dwie gry – odświeżony, jak zwykle grywalny New Ridge Racer oraz bardzo ładny, wywodzący się z olbrzymiej serii „Tales Saga" RPG – Tales of Eternia. Mimo ogromnego napisu „prace w toku", na tegorocznym TGS można było sprawdzić grywalne wersje obu gier. To już tradycja, że każda nowa konsolka Sony otrzymuje flagowy wyścig od Namco. Na wystawie można było sprawdzić model jazdy, płynność animacji i grafikę, ale producent nie pochwalił się jeszcze żadnymi przeciwnikami.
Koei... Na początek nie obędzie się oczywiście bez kolejnego Dynasty Warriors (Shin Sangoku Musou), którego popularność w Japonii już dawno przekroczyła wszelkie wyobrażenia. Opowieść o samotnym panopku wycinającym w pień dosłownie setki przewalających się przez ekran żołnierzy jest bardzo dokładnie konwertowana z PlayStation 2, nie obędzie się jednak bez zmniejszenia rozdzielczości i obniżeniu poziomu szczegółów.
Obok KOEI dzielnie idzie Capcom, obiecując bardziej klasyczne, dwuwymiarowe mordobicie Vampire Chronicle: The Chaos Tower. Wampirza saga (znana na zachodzie jako Darkstalkers) nie jest może tak popularna jak Street Fighter, ale zawsze była jedną z najmocniejszych pozycji firmy zarówno na automatach jak i konsolach. Vampire Chronicle PSP będzie swego rodzaju kompilacją wszystkich części serii.
Electronic Arts pokazało Need For Speed Underground Rivals - szybkie, efektowne i prześliczne wyścigi. Nad grami na PSP pracuje już w EA ponad 200 osób i widać, że firma sporo obiecuje sobie po nowym dziecku Sony.
Intrygująco zapowiada się nowa gra Tetsuyi Mizuguchiego – twórcy niezapomnianego Rez'a. Lumines, bo taki nosi tytuł nowa gra, sprawdzi refleks i umiejętność logicznego kombinowania gracza podczas prawdziwej eksplozji barw na ekranie konsolki.
Sporo pozostałych gier prezentowana była w formie niegrywalnych demek lub szybkich, puszczanych do znudzenia filmów. Tylko na dużym ekranie można było obejrzeć Gran Turismo 4 Mobile, Talkman, oraz nowe Densha de Go. Nie można było zagrać w Minna no Golf, Puyo Puyo Fever, czy Eiyuu Densetsu Gagharv. Szkoda.
Reasumując, lista gier przygotowywanych aktualnie na PSP liczy 105 tytułów. Wśród nich takie pewniaki jak wielokrotnie wymieniane GT4 Mobile, Metal Gear Acid, New Ridge Racer, Harvest Moon, Tenchu, Viewtiful Joe, WipeOut Pure, Devil May Cry, Tokyo Highway Battle, Ape Escape i inne. Ile z nich zobaczymy podczas startu systemu? Oby minimum trzydzieści i będzie okej.
Podobno niebawem odbędzie się oficjalna europejska prezentacja systemu - na pewno nas tam nie zabraknie. ■ ■

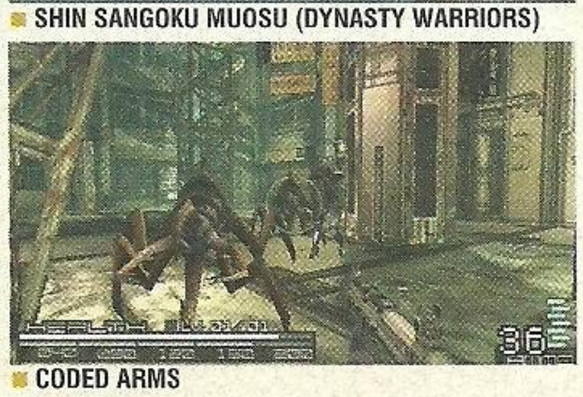
METAL GEAR SOLID: ACID

SHIN SANGOKU MUOSU (DYNASTY WARRIORS)

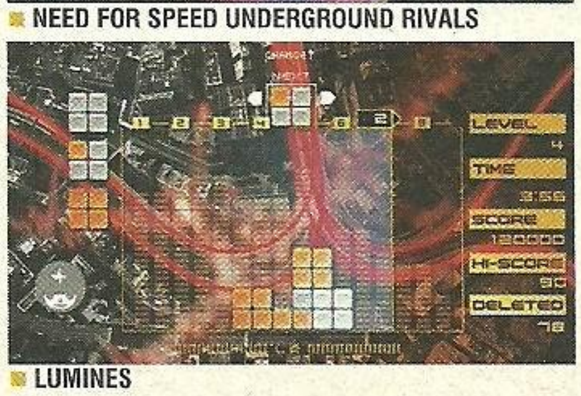


NEED FOR SPEED UNDERGROUND RIVALS

TALES OF ETERNIA



CODED ARMS



LUMINES

NEWSFLASH

King Kong też dostanie grę
Wiecie już, że Peter Jackson po gigantycznym sukcesie Władcy Pierścieni dłubie obecnie przy filmie King Kong. Od dziś wiecie również, że Ubisoft Montreal Studios we współpracy z Montpellier Studios (goście stojący za Beyond Good and Evil) przygotowują grę o tym samym tytule na wszystkie możliwe konsolki. Nie wiemy jeszcze, jak dalece film i gra będą ze sobą zgrane. Oczywiście o wszystkich szczegółach będziemy informować na bieżąco. Aha, wstępny termin wydania gry to 14 grudnia 2005.

Szalona sprzedaż szóstego Mortala
Midway Games z dumą donosi, że do amerykańskich sklepów trafił ponad milion egzemplarzy najnowszej, szóstej już odsłony serii Mortal Kombat. Mimo, iż liczba pudeł oddanych do sklepów nigdy nie jest równa ilości sprzedanych kopii, już dziś wiadomo, że MK: Deception (recenzja w bieżącym numerze) jest najlepiej sprzedającą się częścią w historii!

Burnout 4 zapowiedziany?!
Najprawdopodobniej tak! Totalnie zajawkowy, przypominający czym jest beztroska zabawa Burnout 3 już w przyszłym roku może doczekać się kontynuacji. Informacja z kategorii plotek.

Bungie już skończyło!
Ani jednej linijki kodu więcej. Bungie właśnie skończyło ostatnie prace nad mega-power-shooterem Halo 2 i jest gotowe przeprowadzić szturm na sklepy. Już teraz wiemy, że gra ma wyznaczone bardzo precyzyjne terminy premier i nie będzie mowy o żadnych opóźnieniach. Poniżej podajemy absolutnie wszystkie znane nam terminy premier:
USA, Japonia – wtorek, 9 listopada 2004
Francja – środa, 10 listopada 2004
Niemcy, Włochy, Hiszpania – czwartek, 11 listopada 2004

Metroid Prime 2 i t-shirty za friko
Każdy, kto złożył w USA przedpremierowe zamówienie na Metroid Prime 2: Echoes otrzyma w prezencie darmową koszulkę prezentującą motywy z gry. Fajny jest napis wywalony na blaszce prezentującej główną bohaterkę gry: „Universal Bounty Hunters: Saving the universe, one planet at a time". Przypomnijmy, że Echa pojawią się na GCN już 15 listopada tego roku i będzie to prawdopodobnie jeden z najmocniejszych nintendo-tytułów wydanych w ostatnim czasie.

Nowa gra od EA Sports BIG!
Tak, tak! Jeden z najzdolniejszych i najbardziej kreatywnych zespołów Electronic Arts, specjalizujący się w ściśle zręcznościowych grach zapowiedział, że przymierza się do wypuszczenia FIFA Street. Zasady poważnej, stadionowej piłki nożnej przeniesione zostaną tym razem na ulicę, gdzie „zabawa" toczy się na nieco innych, czasem mniej sportowych zasadach. W grze nie zabraknie znanych, licencjonowanych piłkarzy, występujących tym razem w nowych wcieleniach. Dostępne będą tryby zabawy 4-na-4 oraz (nowość!) 1-na-1. W nowej grze od EA BIG popracujemy nad własną reputacją i karierą, które wraz z wygranymi meczami będą się piały ku górze. Premiera FIFA Street przewidziana została na przyszły rok i zadebiutuje na wszystkich platformach sprzętowych.

Facet z filmu głosem w grze
Thomas Jane, filmowy Punisher użyczy swego głosu w grze pod tym samym tytułem. Co ciekawe, THQ nie zamierza wzorować cyfrowej postaci Franka Castle na jej filmowym odpowiedniku. Wystarczy sam głos. Już w styczniu 2005 posiadacze PlayStation 2, Xboxa i PC przekonają się, czy taka kompilacja udała się.

DZISIAJ ZAMAWIASZ, JUTRO OTRZYMUJESZ !!!

firma wysyłkowa

RENOMA

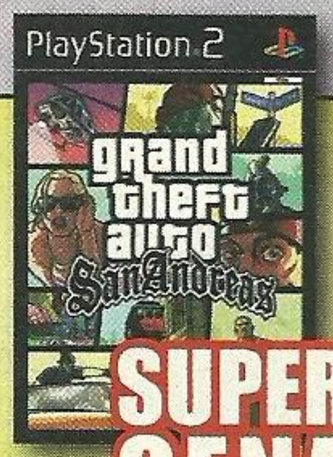
tel. 0-602 32 36 91

czynne codziennie od 9.00 do 19.00

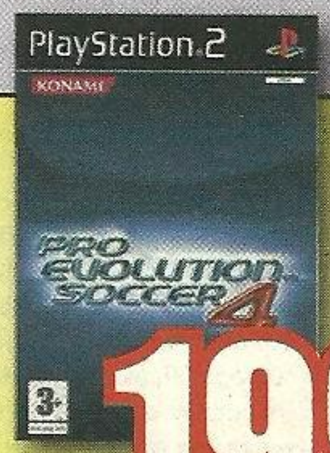
e-mail: renoma@tenbit.pl

05-300 Mińsk Mazowiecki; ul. Stanisławowska 1/18

139



SUPER CENA!



199

Ekstra Gry

PS 2

	nowe	używ.
PS2	689,-	od 449,-
JOYPAD	149,-	tel.
KARTA PAMIECI SONY	105,-	89,-
KARTA PAMIECI SONY 2 szt.	179,-	
PILOT DVD	99,-	tel.
PILOT DVD SONY	tel.	tel.
ACE COMBAT	179,-	129,-
AGE OF EMPIRES 2	199,-	139,-
ARMORED CORE 2	159,-	79,-
BAD BOYS 2	169,-	129,-
BALDURS GATE	119,-	89,-
BALDURS GATE 2	199,-	139,-
BEYOND GOOD AND EVIL	199,-	139,-
BLOODY ROAR 4	199,-	99,-
BOUNCER	199,-	79,-
BURNOUT 2	129,-	89,-
BURNOUT 3	179,-	139,-
CASTLEVANIA	195,-	149,-
CHAMPION OF NORRATH	199,-	149,-
CHAOS LEGION	189,-	139,-
CODE VERONICA X	79,-	69,-
COLIN 4	129,-	99,-
COLIN 5	189,-	149,-
COMMANDOS 2	199,-	129,-
CONFLICT: DESERT STORM	99,-	89,-
CONFLICT: DESERT STORM 2	149,-	119,-
CONFLICT VIETNAM	179,-	139,-
CRASH NITRO	189,-	139,-
CRASH TWINSANITY	189,-	139,-
DEAD OR ALIVE 2	119,-	89,-
DEF FIGHT FOR NY	179,-	139,-
DESTRUCTION DERBY	169,-	99,-
DEVIL MAY CRY	79,-	69,-
DEVIL MAY CRY 2	149,-	99,-
DIE HARD VENDETTA	199,-	99,-
DRAGON BALL Z 2	189,-	149,-
DRAKAN	199,-	119,-
DRAKENGARD	189,-	139,-
DRIVER 3	189,-	149,-
DROPSHIP	199,-	119,-
DYNASTY WARIORS 4	199,-	149,-
EURO 2004	189,-	139,-
EYE TOY	109,-	99,-
EYE TOY GROVE	109,-	99,-
FIFA 2004	119,-	99,-
FIFA 2005	185,-	149,-
FIGHT NIGHT 2004	189,-	149,-
FINAL FANTASY X	119,-	99,-
FINAL FANTASY X2	189,-	139,-
FIND THE NEMO	189,-	129,-
FORBIDEN SIREN	189,-	139,-
FORMULA ONE 2004	179,-	139,-
FREEDOM FIGHTERS	119,-	99,-
FREEKSTYLE	199,-	99,-
GATEWAY	79,-	69,-
GRAN TURISMO 3	79,-	69,-
GRAN TURISMO CONCEPT	79,-	69,-
GRAN TURISMO PROLOGUE	149,-	119,-
GTA 3	99,-	89,-
GTA SAN ANDREAS	219,-	tel.
GTA VICE CITY	129,-	99,-
HARRY POTTER	149,-	119,-
HEAD HUNTER	119,-	79,-
HEAD HUNTER 2	189,-	149,-
HITMAN 2	119,-	99,-
HITMAN CONTRACTS	189,-	139,-
ICO	199,-	99,-
INDIANA JONES	199,-	129,-
JAK AND DEXTER	99,-	79,-
JAK AND DEXTER 2	99,-	79,-
JAK AND DEXTER 3	189,-	139,-
KESSEN	109,-	99,-
KILL SWITH	179,-	119,-
KILLZONE	199,-	159,-
LEGACY OF KAIN DEFIANCE	179,-	119,-
LEGION EXCALIBUR	159,-	119,-
LOTR: THE TWO TOWERS	79,-	69,-
LOTR: RETURN OF THE KING	99,-	69,-
MAFIA	119,-	89,-
MANHUNT	79,-	69,-
MATRIX	119,-	99,-
MAX PAYNE 2	149,-	99,-
MAXIMO	109,-	79,-
MAXIMO 2	199,-	139,-
MEDAL OF HONOR FRONT LINE	79,-	69,-
MEDAL OF HONOR RISING SUN	79,-	69,-
MIDNIGHT CLUB 2	159,-	99,-
METAL GEAR SOLID 2	109,-	89,-
METAL GEAR SOLID 2 SUB	129,-	99,-
MORTAL KOMBAT	199,-	119-
MOTO GP 3	199,-	99,-
NBA 2004	179,-	119,-
NBA 2K4	179,-	139,-
NEED FOR SPEED UNDER	79,-	69,-
NEED FOR SPEED UNDER 2	179,-	139,-
NHL 2005	189,-	139,-
NHL 2K4	179,-	119,-
ONIMUSHA	119,-	89,-
ONIMUSHA 2	199,-	129,-
ONIMUSHA 3	189,-	139,-
PRINS OF PERSIA	139,-	99,-
PRINS OF PERSIA 2	189,-	149,-
PRISONER OF WAR	119,-	89,-
PRIMAL	159,-	129,-
PROJECT ZERO	99,-	69,-
PROJECT ZERO 2	189,-	139,-
PRO EVOLUTION SOCCER 2	119,-	79,-
PRO EVOLUTION SOCCER 3	139,-	119,-
PRO EVOLUTION SOCCER 4	199,-	169,-
QUAKE 3	109,-	79,-
R RACING	189,-	139,-
RATCHET AND CLANK 2	99,-	79,-
RATCHET AND CLANK 3	199,-	139,-
RED DEAD REVOLVER	189,-	139,-
RAYMAN 3	199,-	99,-
RED FACTION 2	149,-	99,-
RESIDENT OUTBREAK	189,-	149,-
RICHARD BURNS RALLY	189,-	139,-
RING OF RED	199,-	129,-
RISE TO HONOR	179,-	139,-
SHELLSHOCK NAM 67	189,-	149,-
SILENT HILL 2	119,-	99,-
SILENT HILL 3	149,-	129,-
SILENT HILL 4	199,-	149,-
SING STAR	149,-	129,-
SMUGLERS RUN	119,-	59,-
SMUGLERS RUN 2	119,-	79,-
SOCOM	119,-	89,-
SOCOM 2	189,-	139,-
SOUL CALIBUR	139,-	109,-
SOUL REAVER 3	179,-	139,-
SPIDER-MAN	119,-	89,-
SPIDER-MAN 2	189,-	139,-
SPLINTER CELL	119,-	99,-
SPLINTER CELL PANDORA	189,-	139,-
SSX 3	149,-	119,-
STAR OCEAN	199,-	149,-
STATE OF ENERGENCY	129,-	79,-
SYPHON FILTER	179,-	139,-
TEKKEN 4	119,-	89,-
TEKKEN TAG T	109,-	79,-
TENCHU	199,-	99,-
THE HULK	189,-	99,-
THE MARK OF KRI	179,-	119,-
THE SIMS BUSTIN OUT	189,-	139,-
THE WAY OF THE SAMURAI	149,-	119,-
THIS IS FOOTBALL 2004	189,-	139,-
TIMESPLITTERS	109,-	79,-
TIMESPLITTERS 2	119,-	99,-
TOMB RIDER	149,-	129,-
TONY HAWKS 4	99,-	89,-
TONY HOWKS UNDERGRUND	119,-	89,-
TONY HOWKS UNDERGRUND 2	189,-	149,-
TRANSFORMERS	199,-	149,-
TRUE CRIME	139,-	99,-
TUROK EVOLUTION	139,-	89,-
TWISTED METAL BLACK	119,-	99,-
VAN HELSING	189,-	139,-
V-RALLY 3	119,-	99,-
WIPEOUT	109,-	99,-
WOLFENSTEIN	179,-	129,-
WRC 2	79,-	69,-
WRC 3	99,-	79,-
WRC 4	199,-	149,-
ZONE OF THE ENDERS 2	189,-	149,-
INNE	tel.	tel.

X-BOX

	nowe	używ.
KONSOLA X-BOX	799,-	od 499,-
KARTA PAMIECI ORG	149,-	
PILOT DVD	149,-	
007	179,-	139,-
AMPED 2	199,-	149,-
BAD BOYS 2	179,-	139,-
BLADE 2	199,-	99,-
BURNOUT 3	179,-	149,-
CIRCUS MAXIMUS	199,-	99,-
COLIN 2005	189,-	149,-
CRASH TWINSANITY	189,-	149,-
CRAZY TAXI 3	199,-	149,-
DARK SUMMIT	199,-	99,-
DEAD OR ALIVE 3	199,-	129,-
DEAD OR ALIVE VOLLEYBALL	199,-	139,-
DEAD TO RIGHTS	199,-	119,-
DEF FIGHT FOR NY	179,-	139,-
DESERT STORM	189,-	119,-
DESERT STORM 2	189,-	149,-
DEUS EX INVISIBLE WAR	179,-	139,-
DRIVER 3	179,-	139,-
ENCLAWE	199,-	129,-
FABLE	189,-	149,-
FIFA 2005	179,-	139,-
FREEDOM FIGHTERS	189,-	149,-
FULL SPECTRUM WARRIORS	149,-	119,-
GROUP CHALLENGE	179,-	129,-
GTA PACK	189,-	149,-
HALO	139,-	119,-
HALO 2	209,-	179,-
HITMAN 2	199,-	129,-
HITMAN CONTRACTS	179,-	139,-
INDIANA JONES	199,-	139,-
ISS 2	199,-	139,-
JET SET RADIO	199,-	129,-
LOTR return of the king	79,-	69,-
MAFIA	189,-	139,-
MANHUNT	99,-	79,-
MATRIX	179,-	119,-
MAX PAYNE 2	179,-	129,-
MEDAL OF HONOR RISING	79,-	69,-
METAL GEAR SOLID 2	149,-	119,-
MORTAL KOMBAT	199,-	149,-
MORWIND	199,-	139,-
NBA 2004	199,-	99,-
NBA 2K4	189,-	149,-
NEED FOR SPEED UNDER	149,-	119,-
NHL 2004	159,-	99,-
NHL 2K4	149,-	149,-
NINJA GAIDEN	149,-	139,-
OTOGI	179,-	159,-
OUT RUN 2	179,-	139,-
PRISONER OF WAR	149,-	99,-
PROJECT GOTHAM	149,-	99,-
PROJECT GOTHAM 2	159,-	129,-
PSI OPS	189,-	139,-
RAINBOW SIX 3	189,-	139,-
RALLY SPORT CHALL. 2	189,-	149,-
RACING EVOLUZIONE	199,-	119,-
RIDDICK	189,-	139,-
SEGA GT 2	199,-	129,-
SILENT HILL 4	189,-	1499,-
SOUL CALIBUR	169,-	139,-
SPIDER MAN 2	189,-	139,-
SPLINTER CELL	99,-	79,-
SPLINTER CELL 2	149,-	119,-
SSX 3	189,-	139,-
STAR WARS OLD REPUBLIC	189,-	149,-
SUDEKI	189,-	139,-
TAO FENG	199,-	119,-
THE HULK	149,-	119,-
THE SIMPSONS	149,-	119,-
THE SIMPSONS HIT & RUN	179,-	139,-
TIMESPLITTERS 2	199,-	139,-
TONY UNDERGRUND 2	179,-	129,-
TOP SPIN	189,-	149,-
TRUE CRIME	179,-	139,-
TOCA 2	189,-	139,-
TUROK	199,-	99,-
UNREAL 2	179,-	149,-
VAN HELSING	179,-	139,-
WORMS 3D	149,-	119,-
INNE	tel.	tel.

G-CUBE

	nowe	używ.
KONSOLA G-CUBE	499,-	od 349,-
KARTA PAMIECI ORG	79,-	
PAD	115,-	79,-
007 EVERYTHING OR NOTHING	159,-	119,-
DEF FIGHT FOR NY	179,-	139,-
ETERNAL DARKNES	149,-	99,-
F ZERO X	189,-	149,-
FIFA 2005	179,-	139,-
FINAL FANTASY CRISTAL	179,-	139,-
HARVEST MOON	169,-	139,-
ISS 2	119,-	99,-
LUIGI S MANSION	119,-	99,-
MARIO KART	189,-	139,-
MARIO GOLF	189,-	139,-
MARIO PARTY 4	119,-	79,-
MARIO PARTY 5	169,-	139,-
MARIO SUNHINE	149,-	99,-
MEDAL OF HONOR RISING SUN	79,-	69,-
METAL GEAR SOLID	179,-	139,-
METROID	159,-	129,-
METROID 2	199,-	149,-
MICKY MOUSE	119,-	99,-
NHL 2004	149,-	119,-
P.N.03	159,-	119,-
PIKMIN	149,-	99,-
POKEMON COLLOSEUM	179,-	139,-
REBEL STRIKE	189,-	139,-
RESIDENT EVIL	199,-	149,-
RESIDENT EVIL VERONICA	79,-	69,-
RESIDENT EVIL ZERO	199,-	149,-
SOUL CALIBUR 2	139,-	109,-
SPIDER MAN 2	189,-	139,-
SSX 3	149,-	99,-
STAR FOX	149,-	99,-
STAR WARS	199,-	99,-
TARZAN	119,-	99,-
TIME SPLITTERS 2	199,-	99,-
TONY HAWKS UNDERGRUND	119,-	99,-
TUROK	149,-	119,-
UNIVERSAL STUDIOS	99,-	59,-
VIEWTIFUL JOE	189,-	139,-
WARIO WORLD	189,-	149,-
WAWE RACER	179,-	69,-
ZELDA	149,-	119,-
INNE	tel.	tel.

Akcesoria

119 Dual Shock 2

105 Memory Card

129 Pilot DVD PS2

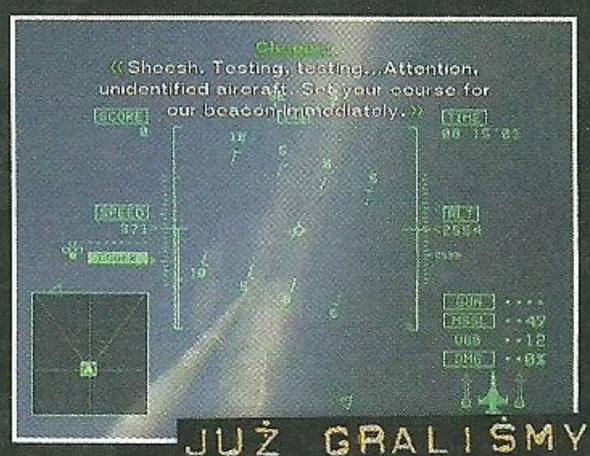
179 Pad XBOX

139 Pilot DVD XBOX

115 Pad GAMECUBE

WYMIANA GIER • SKUPUJEMY I SPRZEDAJEMY UŻYWANE KONSOLE I GRY • MOŻLIWOŚĆ NEGOCJACJI CEN

Na początku grudnia do japońskich kin trafi Godzilla: Final Wars (Gojira: Fainaru uôzu) w reżyserii Ryuhei Kitamury, czyli tego koleżki, który wyreżyserował rewelacyjne scenki CGI w Metal Gear Solid: The Twin Snakes, a ostatnio pracuje także nad tymi jajcarskim filmikami do Devil May Cry 3.



JUŻ GRALIŚMY

ACE COMBAT 5: UNSUNG WAR

>> PIĘKNA GRAFIKA I NIEWIELE NOWEGO

DEVELOPER: NAMCO WYDAWCA: SONY KONSOLA: PLAYSTATION 2 TERMIN: WIOSNA 2005

Oprócz grafiki, wspomniany w tekście dźwięk jest olbrzymim atutem. Naprawdę dźwiękowcy Namco wznieśli się na wyżyny...

W świecie Ace Combat wojna nigdy się nie kończy. Nawet pomimo tego, że jest późny wrzesień 2010 roku. Niebo non stop rozświetlają mięsiste eksplozje, a do oceanu co chwilę wpada wrak zestrzelonego samolotu. Wszystko dlatego, że do porozumienia nie mogą dojść dwa superpotężne mocarstwa – prawe i mężne Osea oraz złe i cuchnące Yuktobania. Akcja gry Ace Combat 5: The Unsung War (podtytuł niemal na pewno ulegnie zmianie, a ptaszki ćwierkają o Squadron Leader) zacznie się w momencie, gdy Yuktobania rozgromi w pył większość oddziałów Osea, natomiast zadaniem młodego pilota o roboczej ksywce „Kid" (w tej roli gracz) będzie powstrzymanie agresora przed ostatecznym zniszczeniem sił dobra.

Jeśli graliście w którąkolwiek z wcześniejszych odsłon Ace Combat (jej rodowód sięga niemal 10 lat wstecz) to wiecie już, że i tym razem będziemy mieli do czynienia z powietrzną siekaniną z potężnymi, ślicznie wykonanymi samolotami bojowymi. Nowością w stosunku do poprzedniej części będą profesjonalnie wykonane filmy CGI wpychane przez Namco między poszczególne misje, a które bardzo skrupulatnie tłumaczące ciekawą fabułę. Ace Combat 5 to opowieść o „świeżutkim" pilocie, którego pierwsze dni w jednostce powietrznej zaczynają się od serii brutalnych starć. A dalej będzie już tylko mocniej.

Wypełniając kolejne misje i niszcząc przelatujące przez ekran żelastwo najmocniej atakuje kapitalnie dobrana ścieżka dźwiękowa, żywcem wyjęta z najlepszych wojennych filmów akcji. Chwyta za serce i można jej bez problemu słuchać godzinami. Na dokładkę słuchawkę przez cały czas bombardują komunikaty, jako że dowództwo Osea nie wysyła Kida na misję samego, ale z kilkoma bardzo pomocnymi skrzydłowymi. Kiedy rozpętał się kocioł, w każdej chwili mogłem wydać im (bardzo ogólne, ale zawsze) polecenia, po których bronili mnie lub atakowali przelatujące najbliżej jednostki wroga. Czasem któryś z moich skrzydłowych sam zasugerował plan działania, a ode mnie zależała zgoda na jego propozycję. Wybór między opcjami Yes i No okazuje się fajnym umilaczem podniebnej rzezi.

W porównaniu do poprzednich części serii, The Unsung War jest piękne. Zadyma z reguły rozgrywa się nad ogromną teksturą morza lub lądu, ale zawsze jest pięknie, czysto i bardzo widowiskowo. Dymiące statki, obłożone najwyższej jakości teksturami samoloty, gęste, kłębiaste dymy ciągnące się za wystrzelonymi rakietami – ciężko złapać oddech! Jasne, jeśli zbliżyć się do ziemi na odległość kilkudziesięciu metrów, to szybko okaże się, że teren jest lekko rozmyty i mało szczegółowy. Szkoda, że eksplozje nie stoją na najwyższym poziomie. Wprawdzie pięknie rozrywają wrogie samolociki na strzępy, ale nadal przypominają pomarańczowożółte, mało dynamiczne kule. W wirze walki jest to jednak nieistotne. Samolotem steruje się bardzo intuicyjnie i bez żadnych dodatkowych utrudnień. Łatwo jest manewrować między nadlatującymi rakietami, celować do wrogów i odczytywać niezbędne współrzędne z radaru. To lubię! Po każdej misji gra dokładnie podsumowuje przelot, wywalając na ekran potężne statystyki. Miłośnicy lotnictwa będą też zachwyceni możliwością obejrzenia ukończonej przeprawy z kilku kamer.

Pełna wersja gry pozwoli na zabawę ponad pięćdziesięcioma samolotami i wzięcie udziału w trzydziestu misjach. Lekkiej modyfikacji poddałbym wspomniane już eksplozje i tryb spoglądania na świat oczami pilota (prawa gałka analogowa zbyt chaotycznie majtała obrazem). Poza tym – bez zarzutów, oprócz tego, że Ace Combat 5 nie włączyło jeszcze dopalacza i musimy poczekać do pierwszego kwartału przyszłego roku. Najmarniej.

Matt ■ ■

newsplash

Sega - Stealth Publisher!

Dobra wiadomość dla europejskich fanów skradankowej serii Tenchu. Na początku października Sega of Europe podała do publicznej wiadomości, że najnowsze przygody niewidzialnego (dla przeciwników oczywiście) zabójcy wylądują na Starym Kontynencie już na wiosnę 2005 roku. Tak więc katowany przez japońskich braci tytuł Tenchu Kurenai (czyli Tenchu Crimson) pojawi się także i u nas, ale pod zmienioną nieco nazwą (Tenchu: Fatal Shadows). Tym razem gra opowiadała będzie o przygodach dwóch kunoichi – zabójczej Ayame i jej kompanki Rin. Oprócz podcinania gardeł panie otrzymają nowe umiejętności, takie jak chowanie denatów i oddychanie pod wodą. To dobry ruch ze strony Segi. Amerykańska premiera Tenchu: Fatal Shadows nie została jeszcze potwierdzona, ale znając tamtejszą popularność serii, nie ma wątpliwości, co niebawem ogłosi Sega.

Nowy RPG Maker

W dziale PS one ZONE możecie zaczerpnąć nieco informacji o starym, ale jarym edytorku gier RPG na PlayStation. Japoński wydawca Enterbrain do spółki z producentem Run Time zapowiedział właśnie kolejną część przyjemnego programiku, tym razem na PS2. Gra zaoferuje wszystkie niezbędne narzędzia do tworzenia własnych, trójwymiarowych gier RPG. Będzie można dowolnie zabudowywać puste pola, zmieniać kształty lądów, bawić się pogodą. Do tego budowanie miast, podziemi i zamków, a także konstruowanie własnych bohaterów, monstrów i ich kwestii mówionych. Brzmi obiecująco? Świetnie. Data wydania gry poza Japonią nie została jeszcze ustalona. Japończycy natomiast stworzą kilka nowych RPGów zaraz po 16 grudnia.

Konkretna demolka miasta miast to zawsze przyjemna rzecz. Czekamy!

GODZILLA: SAVE THE EARTH

>> PIĘĆDZIESIĘCIOLETNIA STARUSZKA CIĄGLE NIESFORNA

Za pierwszym razem eksperyment skończył się powodzeniem. Równo dwa lata temu firmie Infogrames (znanej dziś pod nazwą Atari) do spółki z Pipeworks Software udało się sprzedać graczom pomysł na nawalankę o nazwie Godzilla: Destroy All Monsters Melee. Już w listopadzie przekonamy się, czy ulepszona genetycznie część druga wraz z możliwością gry online przysporzy nam równie licznych powodów do radości. Wszyscy miłośnicy japońskich gumowych zabawek z przyjemnością przywitają takie osobistości jak SpaceGodzilla, Mothra, Mecha, Ghidorah, Destroyah, Godzilla 2000 i inne, równie inteligentnie i naukowo ponazywane stwory. Szkoda, że zabraknie Gamery...

Nowa Godzilla wypakowana będzie po brzegi dziewięcioma trybami rozgrywki. Wśród nich namierzymy takie zabawy jak Action, czyli komplet misji opakowanych w fabułę, Challenges, a więc seria pojedynczych, niepowiązanych ze sobą zadanek, Custom, gdzie gracze ustawiają własne zasady walki, czy Versus, klasyczna zabawka jeden na jednego z mnóstwem mini gierek i bonusów (w tym nowych scenariuszy) do odblokowania.

Godzilla: Save the Earth w przeciwieństwie do megaodmóżdżonej poprzedniczki zapewni nam dłuższe misje poskładane z kilku mniejszych celów do wypełnienia. Być może dzięki temu nawalanka tpp nabierze nieco głębi. Zadania czekające na zielone gadzisko nie będą specjalnie wyszukane. W jednym z nich trzeba będzie wytłuc wszystkie zalegające na ekranie potwory, w innym zaś rozwalić generator przed upływem narzuconego czasu. Nowa Godzilla zapowiada się przede wszystkim na szybki, arcade'owy tytuł, gdzie oprócz przeciwników gumowy dinozaur rozniesie w pył także miasta, stanowiące otoczkę dla całej zabawy. San Francisco, Los Angeles, Tokio, Osaka, Paryż, Nowy Jork – to wszystko bez problemu da się obrócić w ruinę. Poszukiwaczy bonusów ucieszy fakt, że kompletne zniszczenie każdej z metropolii nagrodzone zostanie nowymi potworami czekającymi w „garażu".

Tryb dla samotników upięty będzie klasyczną historyjką. Ponownie do głosu dojdą naukowcy z laboratoriów G-Force, którzy bawiąc się genami Godzilli spowodują inwazję zmutowanych pokrak na kolejne zakątki globu. Głównym złym będzie paskuda o nazwie Vortaak, ale zanim położycie na niej szpony ubijecie całe tabuny innych odmieńców. Cóż więcej? Ogromne, trójwymiarowe i trzykrotnie większe niż w części poprzedniej miasta, walki pozwalające na zakładanie kilkunastociosowych kombosów oraz otoczenie sypiące się po każdym strzale w pył. ■ ■

PEŁNA OFERTA NA STRONIE INTERNETOWEJ ORAZ POD TELEFONAMI

ŚWIAT GIER

ROK ZAŁOŻENIA 1998

www.swiat-gier.com

CZYNNE PON-PT 10-19 SOBOTA 10-17

CHMIELNA 98
00-801 WARSZAWA
TEL. 620 91 92
0 501 19 66 94

SYROKOMLI 14
03-335 WARSZAWA
TEL. 814 27 66
0 501 70 79 19

WYSYŁKA W 24H

89zł

119zł

OD 399zł

89zł

OD 499zł

OD 319zł

OD 199zł

35zł

OD 209zł

OD 349zł

NA HASŁO: JESIEŃ GRANIA DOSTANIESZ UPOMINEK :)

SPADAJĄ LIŚCIE SPADAJĄ CENY :)

GRY JUŻ OD 30zł

WYMIANA SERWIS RACY

REGENERACJA PŁYT CD

CO TYDZIEŃ NOWOŚCI ZADZWOŃ-ZAPYTAJ

189zł 119zł 19zł 19zł 179zł

189zł 199zł 199zł 119zł 169zł

179zł 179zł 199zł 199zł 199zł

189zł 119zł 199zł 79zł 129zł

119zł 189zł 199zł 179zł 79zł

159zł 149zł 49zł 199zł 189zł

119zł 189zł 119zł 199zł 199zł

199zł 199zł 199zł 119zł 189zł

199zł 189zł 189zł 199zł 199zł

115zł 59zł 199zł 179zł 189zł

179zł 199zł 199zł 199zł 199zł

119zł 119zł 119zł 119zł 119zł 69zł 119zł 119zł 49zł 30zł 39zł

119zł 119zł 119zł 119zł 79zł 119zł 119zł 119zł 119zł 119zł 119zł

189zł 199zł 199zł 189zł 199zł

Nad soundtrackiem do gry pracował między innymi zespół Black Eyed Peas - jedna z najbardziej popularnych i najlepiej obecnie sprzedających się ekip grających funk i hiphop.

DEV: ELECTRONIC ARTS WYD: EA KONSOLA: PS2, XBOX, GCN TERMIN: GRUDZIEŃ

Celem zabawy jest stanie się rozpoznawalnym i szanowanym przez otoczenie. Wykięty, brudny i śmierdzący degenerat oznaczać będzie koniec gry.

JUŻ GRALIŚMY

THE URBZ: SIMS IN THE CITY

>> KOLEJNY EPIZOD Z ŻYCIA WZIĘTY

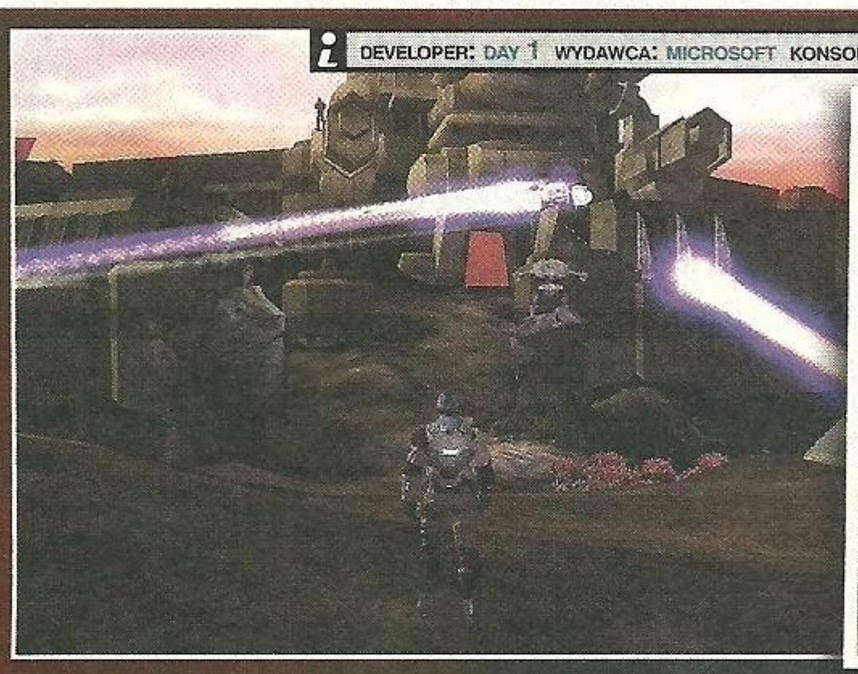
Po udanym, ale momentami schematycznym i (co tu dużo ukrywać) brzydkim Sims Bustin' Out, niezmordowana firma Maxis przygotowuje zupełnie nową propozycję dla fanów wiecznie skłonnych do współpracy Simsów. Tym razem nasi milusińscy „niewolnicy" pojadą do miasta, gdzie trzeba będzie odpowiednio pokierować ich karierami i rozwojem reputacji. Przed przystąpieniem do zabawy na kilka godzin zatoniecie w megarozbudowanym edytorze własnej postaci. Dlaczego aż na tyle? Cóż, taki edytorek pozwala na ustalenie dosłownie wszystkich parametrów klejonej przez nas postaci – od ubrania, poprzez sylwetkę, podbródek, nos, kolor oczu, na wadze kończąc. A w kolejce czeka jeszcze cały repertuar zegarków, bransoletek i kolczyków, na które też mimo woli rzucicie okiem. W ostatniej chwili zorientowałem się również, że Simowi należy jeszcze nadać imię i nazwisko. Tak przygotowaną pokrakę twórcy umieszczają w zupełnie gołym mieszkanku pewnego fikcyjnego miasta, a wszystko, co odtąd zadecydujemy, odbije się w jakimś tam stopniu na jego zdrowiu, nastroju i postrzeganiu przez innych ludzi. Warto się więc solidnie postarać, aby reputacja chłopaka (dziewczyny?) rosła i przysparzała mu nowych wielbicieli.

Reputacja w świecie Urbz'ów jest wszystkim – otwiera zamknięte drzwi, sprawia, że ludzie inaczej nas postrzegają, a płeć przeciwna wyraża żywsze zainteresowanie. Simsy posługują się między sobą zabawnym, bełkoczącym językiem, co jeszcze bardziej zachęcało mnie do gadania z każdym, kogo mijałem na swojej drodze. Pierwsze chwile w mieście poświęciłem na znalezienie pracy. I dostałem ją. W małym zakładzie produkującym kolczyki i pierścionki. Ponieważ chciałem być towarzyski, rozmawiałem z każdym napotkanym klientem. W ten sposób poznałem ją – fankę piercingu z malowniczym irokezem na głowie. Podczas jednej z zabawnych rozmów zastosowałem na niej ryzykowny, ale bardzo namiętny pocałunek i od tej pory... miałem ją na głowie już przez cały czas. Bo jeśli nie siedziała w szalecie miejskim, to miałem ją non stop u swojego boku. Nieustannie kręciła się przy kolczykarskim warsztacie, a po pracy przyłaziła mi do domu. Kobiety... Aha, w stosunku do Sims Bustin' Out wyraźnie widać różnicę w sposobie pracy naszej pociechy. Poprzednio Sim znikał na osiem godzin z domu i pozostawał poza kontrolą gracza. W tej części po prostu idzie się do pracy i wykonuje swoje obowiązki. Przypomina to nieco grę rytmiczną, gdzie należy uderzać we wskazane przyciski na padzie.

Cóż więcej. Ta gra to stała opieka nad stworzonym człowieczkiem. Dbanie o jego apetyt, higienę, rozrywki, sen, kontakty. Uśmiałem się do łez, gdy trzeci dzień z rzędu poszedłem do pracy nie umyty i dostałem naganę. Ponoć klienci noszący moje kolczyki skarżyli się na tajemnicze infekcje. Po wyjściu z roboty, już jako wolny człowiek, z radości zanurkowałem w kuble na śmieci. Zarobione pieniądze (bo miałem takie) służyły mi do kupowania mebli i urządzania się w nowym mieszkanku. Przez całą grę miałem jednak na uwadze to, że zmęczony Sim legnie w końcu nieprzytomny gdziekolwiek i nie wstanie, póki nie odeśpi kilku godzin, zaś przepełniony żołądek samoczynnie opróżni się, nawet w publicznym miejscu. Życie. The Urbz to łącznie osiem miast, do których można się przeprowadzać i masa naprawdę lekkiej zabawy. Jest opcja gry na dwie osoby, przez internet oraz z wykorzystaniem kamerki EyeToy. To śliczna, znacznie ładniejsza od Bustin' Out produkcja, a jej pełna wersja będzie jednym z moich wielu obowiązków.

Matt ■ ■

DEVELOPER: DAY 1 WYDAWCA: MICROSOFT KONSOLA: XBOX TERMIN: GRUDZIEŃ



MECHASSAULT 2: LONE WOLF

>> DOWÓD NA TO, ŻE SEQUELE MOGĄ BYĆ LEPSZE!

Wraz z MechAssault 2: Lone Wolf przyjdą wielkie zmiany. O ile w poprzedniej odsłonie tylko single player dopuszczał korzystanie z wolnostojących wehikułów, tak teraz szalona gonitwa czołgami i potężnymi krążownikami stoi otwarta dla wszystkich trybów rozgrywki! Co oczywiście niesłychanie wywinduje w górę współczynnik eksplozji i ogólnej sieczki. Wyobraźcie sobie akcję, w której pilotując potężny bojowy samolot udzielacie wsparcia kilkumechowej drużynie rozpracowującej naziemne cele. Rewelacja. Dodanie większej ilości latających maszyn w ogóle oderwie nieco zabawę od ziemi i rozciągnie ją po całym niebie. MechAssault 2 to gra, której mottem przewodnim będzie sieka, a niespodziewany deszcz rakiet „znikąd" przestanie z czasem kogokolwiek dziwić. Najfajniej zapowiada się możliwość ubijania wrogich mechów przy pomocy czołgów. Z tego, co wiemy, ich moc nie będzie jakoś drastycznie zawyżona (jeden pocisk nie zdejmie trzech mechów naraz), ale jeśli przykładowo strzelicie w nogę wrogiego robota, to biedak zostanie na chwilę unieruchomiony, co otworzy pole do popisu pozostałym towarzyszom broni. Przed przystąpieniem do zabawy trzeba będzie opowiedzieć się za jednym z pięciu klanów. Po przypisaniu konkretnej „rodzinie" weźmiecie udział w hurtowej ilości walk rozgrywanych na różnych planetach. Każda z planet będzie miała własne „zabawy" do rozegrania. Na jednej trzeba będzie kraść flagi (Capture the Flag), na innej zaś rozgromić wszystko, co biega (deatchmatch). W MechAssault 2 znajdzie się dodatkowo specjalna hala, w której wymienicie uwagi ze swoją drużyną i opracujecie dalszy plan działania. Komunikacja między graczami odbywać się będzie oczywiście za pomocą headsetów, a w jednej bitwie weźmie udział do dwunastu przypakowanych blaszaków. W tej części gry pojawi się także możliwość przechwycenia wrogiego ekwipunku, co być może otworzy nowe strategie przed rozbrykaną drużyną gracza. Samotników na pewno ucieszy fakt, że tym razem dostępny będzie o wiele głębszy tryb single-player oferujący nie tylko ciekawszy scenariusz, ale też większą interaktywność z napotkanymi podczas przygody postaciami. Cóż, szykuje się jedna z największych siekaninek na Xboxa, z bardzo przemyślanym trybem online. Sprawdzimy między jedną a drugą partyjką w Halo 2 i na pewno zrecenzujemy. ■ ■

newsflash

Oddworld Inhabitants dorasta i świętuje

Firma odpowiedzialna za Abe'a, Munch'a i nadchodzącego właśnie Stranger'a niedawno obchodziła dziesiąte urodziny! Firma założona została 17 września 1994 roku przez Lornego Lanninga i Sherry McKennę. Dorobiła się łącznie trzech gier, pracuje nad czwartą (Oddworld Stranger – wiosna 2005, Xbox) i zgarnęła masę prestiżowych nagród za dokonania. Zupełnie nieprzypadkowo pracowita spółka wydała książkę pt. „The Art of Oddworld Inhabitants: The First Ten Years 1994-2004". Kniga dostępna jest w trzech okładkach (miękka, twarda i limitowana), a jej cena to odpowiednio 49, 59 i 139 dolarów.. Neo Plus dołącza się do chórku życzeń urodzinowych.

Godzilla też w sieci

Nasza duża, zielona siostra z Japonii doczekała się własnego legowiska w internecie. Atari ogłosiło, że pod adresem [www.godzilla.com] znajdziecie wszystkie niezbędne informacje o nadchodzącej grze Godzilla: Save the Earth oraz masę fanowskich uzupełniaczy, typu: zdjęcia, dotychczasowa filmografia, historia gada i takie tam. Natomiast gra powinna pojawić się na PS2 już na początku listopada.

BloodRayne 2 w świetle reflektorów

Od listopada krwawa wampirzyca szturmuje konsole nowej generacji, a w przyszłości zaatakuje również kino. Majesco nie szczędzi ciężarówek pieniędzy na kampanię reklamową. 21 października w Los Angeles odbyła się wielka halloweenowa impreza (BloodRayne 2/ Headbangers Ball Launch), którą transmitowała między innymi stacja MTV2. Ponadto każdy, kto skorzystał z zamówienia przedpremierowego na grę, otrzymał specjalną limitowaną edycję komiksu o przygodach rudej pijawki. Nasza znajoma (KrwawyDyszcz, hehehe...) pojawiła się również jako gość specjalny w różnych czasopismach, w tym na okładce PlayBoya, jako „Women of Gaming". Filmową BloodRayne zagra Kristana Loken – zabójcza blondynka bijąca Arnolda w filmie Terminator 3.

Tak zwane „bad news"

Z oficjalnych źródeł wiadomo już, że Oddworld Stranger, najnowsza gra firmy Oddworld Inhabitants pojawi się tylko i wyłącznie na konsoli Xbox. Data premiery to pierwszy kwartał 2005 roku. Nie będzie konwersji na PlayStation 2. Podobno prace nad wersją PS2 wlokły się niesamowicie i wiecznie napotykały na jakieś przeszkody. Projekt wyleciał ostatecznie z „listy obowiązków" firmy, a Oddworld Stranger pozostanie exclusivem na Xboxa.

Acclaim powróci zza grobu?

Tegoroczny bankrut, bardzo znana i lubiana niegdyś firma Acclaim, być może ma jakieś nadzieje na rezurekcję. Według artykułu opublikowanego w magazynie MCV, były szef Acclaimu – Rod Cousens we współpracy z doradcami finansowymi z Europlay zakupił dwa należące do upadłej firmy studia: Acclaim's Cheltenham i Acclaim's Manchester. Podobno świeżo nabyte studia przeistoczyć się mają w zupełnie nową firmę działającą pod zmienioną nazwą. Do czynnej służby powrócić ma 160 byłych pracowników Acclaimu, a studia dowodzone będą przez byłego szefa wydawniczego Barry'ego Jafrato i właśnie Cousens'a. Ciekawi jesteśmy dalszego rozwoju sytuacji.

Poczuj moc

Firma Intec, dostawca akcesoriów do konsol, zawarła umowę z Lucasfilm, na mocy której zobowiązuje się dostarczyć kontrolery nawiązujące wyglądem do serii Star Wars. Pierwsze joypady do PS2 i Xboxa pojawią się prawdopodobnie już w lutym, następne zaś zostaną wyplute w maju, wraz z kinową premierą Episode III i opartą na nim grą.

UL.KONDRATOWICZA 37 03-285 WARSZAWA TEL./FAX (022)676 99 93 TEL.KOM.0503 624 692

czynne pon. pt. 11-19
sob. 10-14

WŚCIEKLIŚMY SIĘ Z TYMI PROMOCJAMI!!!

**Odwiedz nas z dwoma kartami stałego klienta
a dostaniesz 10 zł rabatu,
wpadnij z trzema kartami, a dostaniesz aż 20 zł zniżki!
I co,fajnie jest byc naszym stałym klintem!? :)***

*szczegóły na stronie www / promocji nie można łączyć

Na hasło NEO PLUS do 10% zniżki

SIWA KICIA '04

WIELKA WYPRZEDAŻ GIER NA XBOXA
TYTUŁY JUŻ OD 39 PLN

PS2 od 399 PLN

GCN od 319 PLN

XBOX od 449 PLN

GBA od 200 PLN

PSONE od 189 PLN

WSZYSTKIE NOWOŚCI PS2 XBOX GCN OD 149 PLN DO 199 PLN

wysyłka dostawa 24h

GRY AKCESORIA KONSOLE RATY SPRZEDAŻ WYMIANA SKUP SERWIS

regeneracja płyt CD

www.madgames.pl

COOLTOWY SKLEP KONSOLOWY

MAD GAMES

najniższe ceny (gry od 30 PLN) najgorętsze nowości wybór ponad 200 tytułow najwyższa jakość usług

Ekipa Snowblind Studios odpowiada również za wydany prawie trzy lata temu, śliczny, konsolowy RPG – Baldur's Gate: Dark Alliance. Silnik użyty przy produkcji tamtej gry był na tyle dobry, że Champions: Return to Arms odziedziczy po nim masę procedurek.

CHAMPIONS: RETURN TO ARMS

>> POWRÓCĄ Z TARCZĄ, CZY NA TARCZY?

DEV: SNOWBLIND STUDIOS WYDAWCA: SONY ONLINE ENT KONSOLA: PS2 TERMIN: LUTY 2005

Scenariusza starczy na dwadzieścia godzin zabawy, ale szperacze, pakerzy i poszukiwacze bonusów spokojnie przeciągną ten zegar powyżej setki.

Krótka lekcja historii. W lutym 2004 roku zespół Snowblind Studios zaprezentował do spółki z Sony Online Entertainment swoją wizję zręcznościowego erpeżka nowej generacji. Projekt nosił nazwę Champions of Norrath: Realms of Everquest i pozwalał na radosne wycinanie demonów jednym z pięciu dowolnie wybranych przez gracza bohaterów. Gra umożliwiała mordowanie w pojedynkę lub w kilka osób jednocześnie. Szczęśliwcy mogli również podłączyć PlayStation 2 do sieci i tym samym rozkoszować się globalną sieczką.

Dokładnie rok po tamtym wydarzeniu Snowblind Studios przymierza się do wypuszczenia na rynek pełnokrwistego sequela rządzącego się prostą zasadą – więcej, mocniej, szybciej.

Teraz już wiecie, czym będzie Champions: Return to Arms. Prawdopodobnie jedną z najbardziej efektownych mordowni zimowych ferii.

Poza piątką ograny już wcześniej bohaterów pojawi się dwójka kompletnie nowych wymiataczy. Gracze chyba narzekali na brak zezwierzęcenia w poprzedniej odsłonie gry, gdyż zarówno Van Shir Berserker, jak i Iksar Shaman będą mieli wiele wzpólnego ze zwierzołakami.

Grafika uległa poprawie; niesamowite wrażenie wywołają soczyste i ostre tekstury opisujące świat Championsów. Już w poprzedniej odsłonie były bardzo dobre, ale teraz pole walki można sobie dowolnie skalować, co błyskawicznie odkryje przed wyczulonymi oczami spore przywiązanie do szczegółów. Bez problemu zauważycie zróżnicowaną mimikę na twarzach bohaterów, ładne wzorki na ubraniach, ślicznie opisane otoczenie.

Oczywiście wszystkie znalezione podczas wypraw pierścienie, naszyjniki i inne obręcze będzie można bez problemu założyć i cieszyć się ich widokiem do końca gry. Pod warunkiem, że wytrzymacie widok potężnego kotołaka ze śliczną, srebrną obrączką na lewym palcu. Poza właściwościami ozdobnymi, wszystkie te błyskotki dźwigną w górę statystyki wybranych postaci.

Twórcy odgrażają się blisko czterdziestką biegających jednocześnie po ekranie postaci i nie ma w tym za grosz przesady. Żeby było trudniej, niektóre z ubitych bestii będą wyposażone w zdolność reinkarnacji i beztroskie pozostawienie ich na wpół ciepłych zaowocuje rychłym powrotem złośliwców do świata żywych. Dopieszczany przez lata silnik z Baldur's Gate: Dark Alliance po odpowiednim zmodyfikowaniu utrzyma cały ten chaos w minimum trzydziestu klatkach animacji.

Nowością w stosunku do poprzedniej części będzie możliwość opowiedzenia się po stronie dobra lub zła. Każda ze ścieżek ma swoje własne scenariusze i kilka unikalnych zakrętów fabuły. Jak się okazuje, nie będzie problemu z zaimportowaniem postaci z prequela.

Marzy nam się „spakowany" do trzydziestego poziomu Necromancer zasilający szeregi zła. Już w lutym nie odmówimy sobie przyjemności sprawdzenia takiej opcji w akcji.

Sam szkielet gry nie powinien nikogo zaskoczyć. Zabawa w Champions: Return to Arms w dalszym ciągu polegać będzie na bieganiu po labiryntach, atakowaniu demonów, rzucaniu czarów i sianiu kilkukrotnie większego zniszczenia niż przed rokiem. Stare postacie obłożone zostaną nowymi czarami, umiejętnościami i osiemdziesięcioma poziomami do złamania. Tak czy inaczej z pewnością C:RTA zapewni nam masę pracy na zimowe wieczory. Ogniem i mieczem... ■■

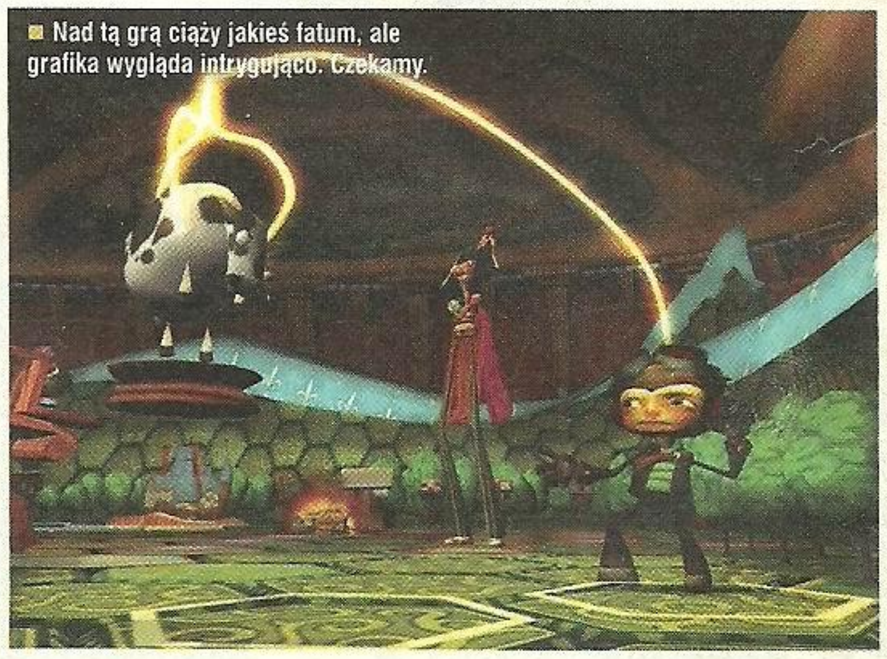
SCALER

Ostatnio platformówek jak na lekarstwo, mamy za to w bród wszelkiej maści shooterów fpp i wyścigów samochodowych. Take Two dostrzegło zapotrzebowanie i wychodzi z propozycją dla wszystkich fanów wysokiego skakania i zwiedzania kolorowych światów. Scaler to opowieść o jaszczurze imieniem Bobby Johnson, którego zadaniem będzie – o zgrozo – uratowanie swych braci przed zagładą. Pomoże mu w tym umiejętność zmieniania się w przeciwników, łącznie z absorbowaniem ich mocy, umiejętności i uzbrojenia. W sumie nasz zmiennokształtny będzie mógł wcielić się w pięć postaci. Z uwagi na fakt, że bohater jest stworem jaszczuropodobnym, wspinanie się po pionowych ścianach, bądź łażenie po stropie nie sprawi mu kłopotów. Pamiętacie Gexa? Jemu też to nieźle wychodziło. Dziesięć zróżnicowanych pod każdym względem poziomów ma zapewnić długie godziny rozrywki.

Gra ukaże się na wszystkie konsole jeszcze w tym roku. ■■

DEV: DOUBLE FINE WYD: MAJESCO KONSOLA: PS2, XBOX TERMIN: LUTY 2005

Nad tą grą ciąży jakieś fatum, ale grafika wygląda intrygująco. Czekamy.



PSYCHONAUTS

>> XBOX TRACI WYŁĄCZNOŚĆ NA ORYGINALNY TYTUŁ

Psychonauts to platformówka, mocno wyróżniająca się w zalewie podobnych produkcji. Tutaj nie będzie „jeszcze jednego" poziomu z lawą i „widzianej tysiąc razy wcześniej" lodowej krainy. Nie. Psychonauts skupi się na smutnej, psychodelicznej wędrówce w głąb ludzkiego umysłu. Często nieprzewidywalnego i zaskakującego.

Głównym bohaterem historii będzie młodziutki chłopaczek imieniem Raz, który z tajemniczych przyczyn ucieka z domu, aby przyłączyć się do oddziałów Psychonauts. Problem w tym, że młodzik jest naprawdę świeży i nie za bardzo nadaje się do prawdziwych wyzwań, w związku z czym trafia na specjalny obóz szkoleniowy, gdzie szkolą się podobni mu „mózgowcy".

Po kilku pierwszych treningach wychodzi na jaw śmierdząca sprawa. Okazuje się, że w niewyjaśnionych okolicznościach zaczynają znikać koleżanki i koledzy naszego przyjaciela. Zaczyna się szukanie winnych, czyli wskakiwanie do cudzych umysłów w poszukiwaniu prawdy. Każdy odwiedzony mózg będzie inny. Po kolejnym „skoku" Raz znajdzie się w zbudowanym w odmiennej niż poprzedni świat konwencji.

Przykładowo, umysł instruktora sklejony będzie w klimatach wojennych. Wszędzie ciemno, strasznie, a śmierć przekrada się między nogami. Dla odmiany, głowa kochanej pani nauczycielki to stare dobre lata siedemdziesiąte, z pulsującą muzyką disco i walącymi po oczach, kolorowymi światełkami. Powalający i genialny okaże się prawdopodobnie świat Edgara (artysty, malarza). Skąpany w dziwacznych kolorach skrywał będzie masę niewidzianych dotąd rozwiązań. W centrum tego uniwersum ujrzycie Edgara, który ciągle i na okrągło buduje wieżę z kart, aby dostać się w ten sposób do swojej utraconej kobiety. Problem w tym, że patrolujący ulice wściekły byk El Odio nieustannie niszczy dzieło artysty. Należało będzie zatem unikać kontaktu z byczkiem, a przez rozmowę z napotkanymi ludźmi dowiedzieć się kilku rzeczy o panu Edgarze. Inna sprawa, że poznacie wiele, sprzecznych ze sobą historii, w którą ostatecznie uwierzycie, zależało będzie już od Was.

Udane wycieczki w obce umysły gratyfikowane będą figmentami – płaskimi i niezrozumiałymi na pierwszy rzut oka obrazkami. Im więcej eksploracji obcej główki, im więcej pytań zadanych napotkanym tam osobom, tym czytelniejsze będą figmenty. Raz zaczyna swoją przygodę bez ani jednej, nawet najmniejszej mocy „na pokładzie". Jednak w miarę postępu w grze, w miarę tłumaczenia kolejnych figmentów i rozwiązywania zagadek zdobywał będzie nowe umiejętności. Nauczy się spalać przeciwników, lewitować, używać telekinezy. Okazuje się zatem, że Psychonauts, poza elementami prostej przygodówki i skakania po platfromach łączyło będzie w sobie także walkę, czarny humor i logiczne myślenie. ■■

KING ARTHUR

JUŻ GRALIŚMY

>> RYCERZE OKRĄGŁEGO STOŁU MADE IN USA

DEV: KROME STUDIOS WYDAWCA: KONAMI KONSOLA: PS2, XBOX, GCN TERMIN: LISTOPAD

Dzicy piktowie i inni rdzenni mieszkańcy wysp brytyjskich nadają się jedynie do wycięcia w pień...

Siła kinowego Króla Artura na pewno leżała w świetnie wyważonym humorze i kapitalnie zrealizowanych scenach batalistycznych. Bo przecież nie w fabule. Nieważne. Siła gry King Arthur prawdopodobnie leżała będzie właśnie w licencji. Niebawem przekonamy się, czy konwertowanie filmów na gry zawsze z góry skazane jest na porażkę. Kilka godzin z wczesną, redakcyjną wersją Króla Artura nie dało mi jednoznacznej odpowiedzi. Tyle samo tu rzeczy fajnych, co niefajnych i ciężko zdecydować, która strona przeważa.

King Arthur to jeszcze jedna gra z gatunku hack 'n' slash, gdzie wybrana przez nas postać biega po polu bitwy wycinając w pień zalegające tu i ówdzie wrogie jednostki. Fabuła gry praktycznie w niczym nie różni się od filmowego pierwowzoru, o czym na bieżąco informują nas fragmenty kinowego hitu puszczane w przerwach między jedną masakrą, a drugą. Zabawa podzielona została na rozdziały, natomiast każdy z nich polega na wybraniu odpowiadającej postaci i zanurzeniu się w wirze walki. Pole bitwy to istna masakra, zaś przeciwnicy nadbiegają z każdej możliwej strony. Chętnych do ubicia nie brakuje, a reprezentują oni różne ugrupowania bojowe. Raz będą to pomalowani na niebiesko Piktowie, innym razem szczerbaci Saksonowie lub rzymscy żołnierze. Wszyscy stanowią takie same zagrożenie, gdyż atakują prawdziwymi falami. Każdy z rozdziałów ma innych bohaterów, którymi można zacząć wesołą jatkę. Czasem poprostu ciężko jest wybrać między Lancelotem i Arturem, Borsem czy Tristranem. Zawsze można jednak wrócić do ukończonego scenariusza i złamać go ponownie. Niezależnie od wyboru, każda z postaci dysponuje trzema rodzajami ataków przyporządkowanymi odpowiednim przyciskom na padzie. Dzielni rycerze dysponują słabymi, mocnymi i ciężkimi uderzeniami. Po bliższym rozpracowaniu sterowania znalazłem jeszcze możliwość zablokowania wrogich ciosów, dobijanie leżących, jeszcze ciepłych przeciwników, strzelanie z łuku oraz specjał chwilowo zwiększający zdolności bojowe.

Misje, mimo iż jest ich naprawdę dużo, w większości polegają na tym samym – wybiciu do nogi wrogich hord. Pierwsza misja polegała na odklejeniu rozwrzeszczanych Piktów od wozu przewożącego biskupa. Trzecia – na wycięciu w pień łuczników. W szóstej misji natomiast (dla odmiany) skupiłem się na wysiekaniu garnizonu niedobrych ludzi z północy. I tak dalej. Różnorodność jest praktycznie zerowa. Wyjątek stanowiły misje rozgrywane tytułowym Arturkiem, gdyż on na pole bitwy wjeżdżał konno.

Teraz tak – w tej grze nie da się bić na ślepo i po mashersku. Po pewnym czasie przeciwnicy po prostu jakoś to obejdą. Trzeba szukać taktyk, starać się czasem przechytrzyć defensywnych spryciarzy i uważać na trudnych bossów.

Bez odrobiny taktyki będzie ciężko. Zwycięsko zakończone bitwy pozwalały na windowanie statystyk postaci – siły, szybkości, celności, kombosów. Miło. Natomiast coś się chyba popsuło z wyważeniem poziomu trudności, bo niektóre misje były nieprawdopodobnie ciężkie, inne zaś dziecinnie proste. Może ktoś jeszcze nad tym popracuje. Urzekła mnie z kolei oprawa gry. Mimo iż postacie ruszają się sztywno i czasem ociężale, to otoczenie jest pierwszorzędne. Nic

nie sprawiło mi tak wielkiej przyjemności, jak bieganie Tristranem po zbożu przy zacinającym deszczu i walących piorunach. Ładna jest tu niemal każda plansza, od lasów, poprzez wioski, aż do przełęczy górskich. Zzapowiada się sympatyczna sieczka, acz bez większych ambicji.

Matt ■ ■

PÓŁ POLSKI KUPUJE W ROBSONIE - SPRAWDŹ DLACZEGO!

ROBSON
www.robson.pl
szukaj co miesięcznej oferty promocyjnej na naszej stronie www.robson.pl

CERTYFIKAT NISKIEJ CENY I WYSOKIEJ JAKOŚCI! NISKA CENA 2003

od 499 PLN gry od 29,-

PlayStation od 199 PLN gry od 29,-

PlayStation 2 od 499 PLN gry od 29,-

Dreamcast od 279 PLN gry od 29,-

GAME BOY od 209 PLN

NINTENDO GAMECUBE od 299 PLN gry od 29,-

od 349 PLN gry od 29,-

• KONSOLE NOWE I UŻYWANE
• AKCESORIA W NAJWIĘKSZYM WYBORZE
• GRY SPRZEDAŻ, SKUP, WYMIANA GRATIS
• SERWIS CENTRUM PROFESJONALNEGO SERWISU GWARANCYJNEGO I POGWARANCYJNEGO
• NAJTAŃSZA WYSYŁKA NA TERENIE CAŁEGO KRAJU W CIĄGU 12 GODZIN OD ZAMÓWIENIA
• RATY 0%
• GWARANCJA NA WSZYSTKIE ARTYKUŁY

UŻYWANE 30% TANIEJ

WYPRZEDAŻ UŻYWANYCH GIER I AKCESORII

ZAMÓWIENIA PRZYJMUJEMY POD NR TEL. (022) 4361966

01-466 Warszawa, ul. Powstańców Śląskich 106D, tel./fax: (022) 436 19 66, 501 151 101, SERWIS: 501 08 44 88
e-mail: robson@robson.pl zapraszamy PN-PT 11.00-19.00 BEZ SMS-ÓW

Zdaniem Kaname Fujioki (twórcy Monster Huntera), największym błędem gier sieciowych jest dłużący się czas rozgrywki. Podstawą dobrej gry online jest zbudowanie takiego środowiska, aby każdy mógł w niego na moment wejść, chwilkę pograć i wrócić do codziennych obowiązków.

MONSTER HUNTER

>> SIECIOWY ACTION-RPG. KONSOLA. POLSKA. SKREŚL WYRAZ NIE PASUJĄCY DO RESZTY

DEV: CAPCOM WYD: CAPCOM KONSOLA: PLAYSTATION 2 TERMIN: WIOSNA 2005

Sieciowe gry action-RPG to bodajże jeden z ostatnich, ciągle żywych gatunków gier na PC. Przyznacie, że sytuacja, w której można stworzyć własną postać i wejść nią w zbudowany przez programistów świat, walczyć w nim o przetrwanie, zdobywać doświadczenie i poznawać innych graczy jest nad wyraz kusząca, prawda? Ktoś w Capcom doszedł do wniosku, że najwyższa już pora sprzedać ten pomysł posiadaczom PlayStation 2. Powodzenia.

W świecie Monster Hunter nastały czasy, w których ogromne, roślinożerne smoki rozpleniły się po świecie niczym szarańcza. Problem w tym, że ziemia zaczyna powoli narzekać na niedostatek zieleniny. Zadaniem wyszkolonego przez gracza wojownika będzie podróżowanie po świecie i uwalnianie go od przeklętych roślinożerców. Przed rozpoczęciem zabawy natkniemy się na dwa tryby rozgrywki: kompletnie nieprzydatny w Polsce online oraz bardzo anemiczny, ale pożądany w tej części świata offline. Zabawa rozpoczyna się w rodzimej wiosce naszego świeżo stworzonego wojownika. Zanim wyruszymy nim w świat, należy nadać chłopakowi jakiś wygląd, imię, tonację głosu i inne atrybuty. Ja w przypływie weny stworzyłem murzyńskiego blondyna o zniewieściałym głosiku. Sklejonego od podstaw młodziaka szybko zapoznałem z lokalnym starostą, który wyjaśnił mi pokrótce tajniki bycia dobrym wojownikiem/myśliwym. To właśnie staruch okazał się być głównym zleceniodawcą i bankiem we wsi, bo to od niego brałem poszczególne questy i kasę. Wieś składała się ponadto ze sklepów (tu do kupienia nowe bronie i tarcze), życzliwych ludzi oraz jakiś informatorów. Trochę denerwujące było to, że nie mogłem swobodnie chodzić po domkach, ale i tak szybko ruszyłem w świat wraz z pierwszym zleceniem. Okazało się, że gra (mimo pracy offline) przygotowana została przede wszystkim pod sieć. Na każde ze zleceń miałem określony czas, w którym musiałem się zmieścić. Pierwsze zadanie okazało się na przykład banalne. Należało ubić dwa smoki, wykroić z nich kawał mięsa i zanieść do wioski.

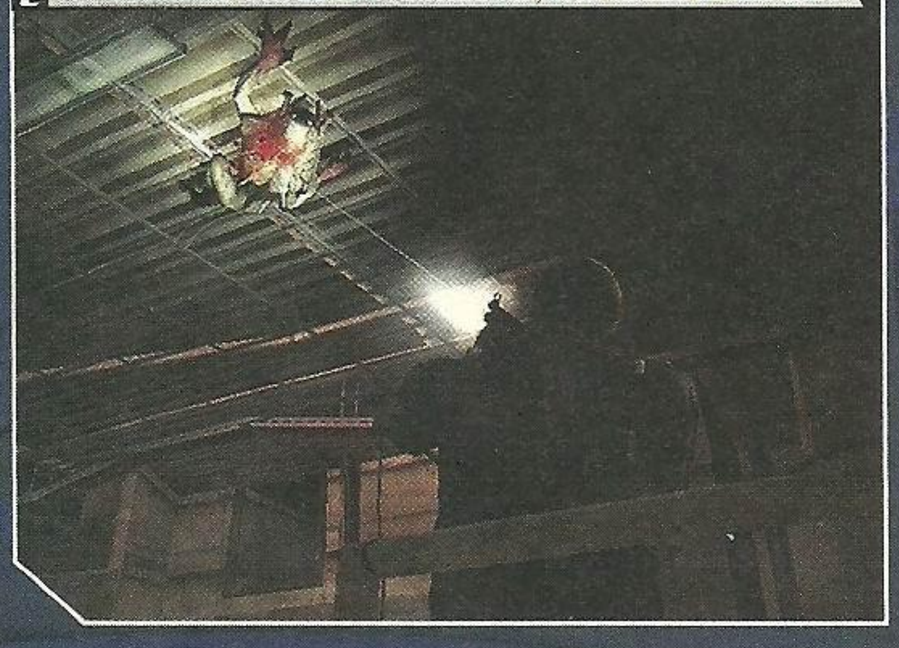
Autorzy wymyślili oto sobie, że ciosy wyprowadzać będziemy przy pomocy prawej gałki analoga. W zależności od wychyłu drążka, mój czarny blondyn składał się do innego ciosu. Bicie smoków nie było specjalnie trudne, bo one w ogóle zdawały się mnie nie widzieć, gdy odbierałem im życie. Wypełniona misja oznacza szczęśliwy powrót do wioski i zainkasowanie stosownej do poziomu trudności sumy pieniędzy. I tyle. Sieciowe siekanki to jedne z najmniej ambitnych, ale maksymalnie wciągających gier. Aby nieco urozmaicić zabawę, developerzy wprowadzili element jedzenia. Otóż nasz bohater (a mój wątły blondynek to już w ogóle) aby przetrwać w terenie – musi jeść. Kierując się radami siwobrodego mędrca z wioski w krótkim czasie udało mi się przyrządzić soczyste mięsiwo zapiekane nad trzaskającym ogniskiem. Smaczny pomysł. Mimo to, gra kierowana jest przede wszystkim do posiadaczy Network Adaptora, bo jej siła leży w zadaniach zespołowych. Co powiecie na misję, w której należy donieść do wioski olbrzymie smocze jajo w nienaruszonym stanie? Nie ma mowy, aby bohater poradził sobie bez wachlujących mieczami przyjaciół.

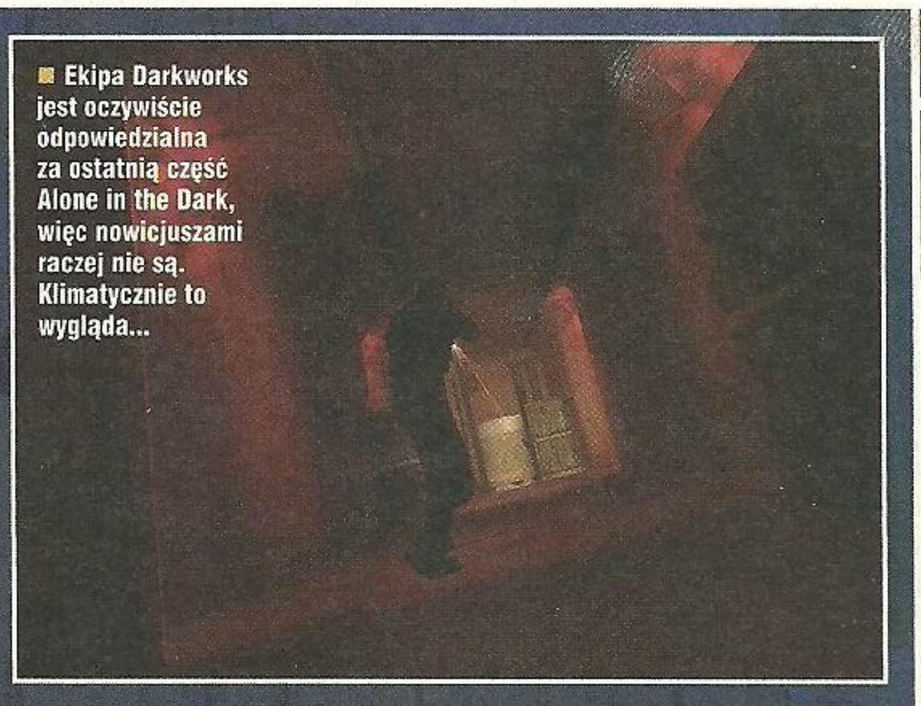
I na koniec mały hint: jeśli macie NA, to postarajcie się jeszcze o klawiaturę do PS2. Frustrujące jest wypisywanie zdań za pomocą pada.

Ze swojej strony chciałbym rozbudowanego i lepiej pomyślanego trybu offline. Tym bardziej, że dosłownie powaliła mnie śliczna, trójwymiarowa grafika Monster Huntera.

Matt ■ ■

DEV: DARKWORKS WYD: UBISOFT KONSOLA: PS2, XBOX TERMIN: MARZEC 2005





■ Ekipa Darkworks jest oczywiście odpowiedzialna za ostatnią część Alone in the Dark, więc nowicjuszami raczej nie są. Klimatycznie to wygląda...

COLD FEAR

>> NOWY HORROR MADE IN FRANCE JUŻ W MARCU

To pierwsze oficjalne doniesienia na temat najnowszego horroru przygotowywanego w pocie czoła przez zespół Darkworks. Głównym bohaterem straszliwej historii będzie Tom Hansen, prawdopodobnie jeden z najlepszych specjalistów zasilających szeregi amerykańskiej jednostki ochrony wybrzeża. Po otrzymaniu kilku niepokojących sygnałów, Tom wysłany zostanie na dryfujący po środku morza wrak rosyjskiego statku celem zorientowania się w sytuacji. Na miejscu zastaje wyłącznie zalane krwią pokłady, pokryte dodatkowo jakąś dziwaczną, żywą materią. W wędrówce po krwistym kutrze Hansen napatoczy się na umarłą inaczej załogę, która kołysząc się i niezdarnie chwiejąc usiłowała będzie posłać Toma na dno morza. W strzępach.

Akcja bardzo szybko przeniesie się z upiornego statku na równie odrażającą platformę wiertniczą, a przez cały ten czas Hansen będzie atakowany przez hordy zombiali.

Pierwsze shoty z gry momentalnie zdradzają, że Tom przystąpi do akcji solidnie przygotowany. W walce z upiorami oceanu, oprócz ciężkiego uzbrojenia bardzo przydatne okażą się interaktywne elementy otoczenia, jak na przykład iskrzące kable, na które można wepchnąć chodzące nieboszczyki. O Cold Fear bardzo chętnie wypowiada się sam wydawca, czyli Ubisoft. Francuski gigant sporo sobie po tej pozycji obiecuje. „To będzie niesamowicie realistyczny action – horror zbudowany na poruszającym, pokręconym scenariuszu, olbrzymich, pozornie opuszczonych lokacjach oraz najprawdziwszym, mrożącym krew strachu" – mówi Tony Kee, jedna z głowych postaci odpowiedzialnych w Ubi za marketing. Premiera gry zapowiedziana jest na marzec 2005 roku, a zadebiutuje na trzech platformach: PS2, Xbox oraz pc. Bardzo dobre wrażenie robi na nas ponura, estetyczna grafika i rozbryzgujące się po każdym postrzale hektolitry wrogiej krwi. Zastanawia nas jak bardzo da się odczuć moc dzierżonej przez Tomasza broni. Odpowiedzi w marcu. Do tego czasu pozostaje podziwianie screenów. ■ ■

newsflash

Splinter Cell: Chaos Theory opóźnione...
Sfrustrowani mogą się poczuć miłośnicy przygód Sama Fishera, odliczający nerwowo dni do premiery trzeciej części gry. Ubisoft oficjalnie oświadczyło, że „Teoria Chaosu" uderzy nie w listopadzie, a dopiero w marcu 2005 roku. Jako powód, producent podaje chęć wypuszczenia gry równocześnie na wszystkich platfomach: GCN, PS2 i Xbox. Trzeba zacisnąć zęby i poczekać.

I jeszcze trochę Teorii Chaosu
Wyszło także na jaw, że w Chaos Theory pojawi się ulepszona wersja multiplayerowego, innowacyjnego trybu Spies vs. Mercenaries, który zadebiutował już w poprzedniej części gry. W nowej odsłonie pojawią się nowe mapy, bronie, zagrania, gadżety oraz tryby zabawy: Scenario, Disk Hunt i Deathmatch. Super, nigdy za dużo versusa w tej grze! Wsparcie online zapowiedziane zostało dla wersji Xbox i PS2.

Konami lubi kamery
Najnowsza odsłona tanecznej gry ze stajni Konami, Dance Dance Revolution Extreme, oprócz (standardowo) maty do tańczenia dodatkowo wykorzystywała będzie kamerkę EyeToy! Zdaniem Jasona Enosa, product managera Konami, takie rozwiązanie dostarczy graczom zupełnie nowych doznań. DDR Extreme to sześćdziesiąt pięć piosenek do wytańczenia i masa nowych trybów zabawy. Czekamy na to!

Rocky Legends zarabia stronkę
Ubisoft podało do informacji, że zbliżająca się wielkimi krokami gra o posiniaczonym Sylwestrze – Rocky Legends, doczekała się własnej strony www. Zainteresowani wbijają się pod adres [www.rocky-legends.com/us/].

Wszystkie projekty obcych istot wziął na siebie człowiek o imieniu Sam Winston. Facet ten odpowiada za całą armię hollywoodzkich straszydeł, w tym dinozaury w Jurassic Park i Edwarda Nożycorękiego. Co ważne, Sam produkował swe maszkary na podstawie opisów twórców gry.

AREA 51

JUŻ GRALIŚMY

>>KOSMICI NA PUSTYNI W NEWADZIE? NIEMOŻLIWE...

Historia, jak na grę tego kalibru, jest łatwa do przewidzenia. Oto urywa się kontakt z popularną bazą badającą ciała obce w Newadzie, a na miejsce zdarzenia szybko wysłany zostaje doborowy oddział HAZMAT (skrót od hazardous materials). Zadaniem świeżo przybyłych żołnierzy będzie dokładne spenetrowanie tajemniczej placówki i powstrzymanie kreatur zagrażających światu. Zwarty oddział zaczyna wędrówkę w głąb bazy, zaś gracz bierze na siebie rolę jednego z żołnierzy. Oczywiście wraz z pierwszymi otwartymi drzwiami, w ramiona obrońców Ziemi rzuci się cała horda wściekłych istot, zaś podręczny karabin nie będzie miał odtąd wielu okazji do odpoczynku. Witajcie w Strefie 51, jednej z lepiej zapowiadających się strzelanin FPP na PS2 i Xboxa. Gra wymusza na nas przede wszystkim działanie w zespole i nigdy poza nim. Niejednokrotnie miałem problemy ze zbyt szybko opróżnionym magazynkiem i wszystko, na co mogłem wówczas liczyć to błyskawiczna interwencja zbrojna kolegów. W tej pozycji naprawdę jest się czego obawiać. Przeciwnikami naszych żołnierzy będą szybkie i zwinne istoty wyposażone w karabiny, a na dokładkę atakujące zbiorowo. Nigdy nie widziałem, żeby pokraki atakowały pojedynczo – z reguły starały się otoczyć mój oddział i ugryźć go ze wszystkich stron jednocześnie. Nie należy więc pchać się samemu naprzód, bo takie zagrania z reguły kończą się śmiercią. Lecimy dalej. Podczas naprawdę krótkiego dema udało mi się zaszaleć z trzema rodzajami broni. Do rąk wziąłem między innymi karabin maszynowy (skuteczny, ale o dużym rozrzucie), shotgun (potężny, jednak straszliwie toporny przy przeładowywaniu) oraz snajperkę. Wszystkie bronie miały dwa tryby strzelania – zwykły i precyzyjny, w którym żołnierz przyciska ekwipunek do nosa. W drugim przypadku strzela się znacznie celniej, ale manewrowanie bohaterem jest utrudnione. Aha, powaliły mnie dwie rzeczy. Pierwsza – wygląd broni bardzo stara się naśladować ten przyuważony w Killzone (nawet animacje przeładowywania magazynków są podobnie długie i widowiskowe) oraz fakt, że można prowadzić ostrzał z dwóch spluw jednocześnie (siła ognia jest wówczas niesamowita). W pełnej wersji gry znajdzie się ostatecznie dziesięć rodzajów broni, w tym pukawki obcych.

Zabawa w Area 51 sprowadza się w zasadzie wyłącznie do odwiedzania kolejnych komnat i wybijania atakujących zewsząd przeciwników. Kiedy padał ostatni potwór, budził się mój drużynowy spec od zamkniętych zamków i odblokowywał drzwi prowadzące dalej. Graficznie Area 51 jest naprawdę ładna, estetyczna i bardzo starannie wykonana. Przez większość czasu przedzieratem się przez płonące pokoje i sypiące się korytarze, gdzie stale coś eksplodowało, iskrzyło, a wokół przewalało się szkło. Postrzelone pojemniczki ciekły, na rozszarpanych końcówkach kabli wściekle tańczył prąd. Przy trafieniach pociskami oglądałem ładny blur, zaś eksplozje powodowały trzęsiawkę całego ekranu. Strefa 51 dostępna będzie wiosną przyszłego roku i pozwoli na wspólne wymiatanie nawet szesnastu graczom jednocześnie, także w sieci.

Matt ■ ■

DEV: INEVITIBLE ENT. WYD: MIDWAY KONSOLA: PS2, XBOX TERMIN: WIOSNA 2005

Dwa guny to fajna sprawa, ale jeszcze lepiej byłoby, gdyby nie zajmowały połowy ekranu.

PLAYSTATION2 XBOX GAMECUBE GAMEBOY ADVANCE
SKUP SPRZEDAŻ WYMIANA KONSOLE GRY AKCESORIA SERWIS
REALIZACJA ZAMÓWIEŃ 24H
ZAPRASZAMY CI DOBRA CENA
gamefan
www.gamefan.pl
Nowy sklep,starzy znajomi:)
I piętro pawilon 195
STACJA METRA SŁUŻEW
czynne: pon-pt 10-19 sob 10-15
DOM HANDLOWY LAND ul.Wałbrzyska 11 02-739 Warszawa tel./fax (022) 549 92 89, 0505 997 857

JUŻ GRALIŚMY

TimeSplitters
FUTURE PERFECT

i DEV: FREE RADICAL WYDAWCA: ELECTRONIC ARTS KONSOLA: PS2, XBOX, GCN TERMIN: 2005

>> RAREWARE TO FIRMA, KTÓRA STWORZYŁA GOLDENEYE I PERFECT DARK. FREE RADICAL DESIGN Z KOLEI TO TEAM SKŁADAJĄCY SIĘ Z BYŁYCH PRACOWNIKÓW RARE...

Kiedy ogłosili prace nad własną grą fpp, oczy fanów gatunku zwróciły się w kierunku ich nowego projektu.

Past Perfect

TimeSplitters zadebiutowało na PlayStation 2 jesienią 2000 roku, jako jedna z pierwszych pozycji na nową platformę. Gra miała potencjał, lecz nie starczyło czasu, aby go w pełni rozwinąć, a na rynek trafił półprodukt oferujący ciekawy tryb gry wieloosobowej, ale dla samotnego gracza niezbyt satysfakcjonujący. 2002 rok przyniósł sequel, rozbudowany i ulepszony w każdym aspekcie, tym razem na wszystkich konsolach. Free Radical rozeszło się następnie z Eidosem, a nowym wydawcą serii zostało Electronic Arts. TimeSplitters: Future Perfect zapowiada się na najlepszą grę z serii.

Present Continuous

Fabuła gry przedstawia się następująco: między ludźmi a TimeSplittersami, wredniakami platającymi nieprzyjemne, czasoprzestrzenne figle, wybucha wojna. Szala zwycięstwa przechyla się niestety w stronę tych drugich. Ludzie odkrywają jednak pewien intrygujący fakt – ich przeciwnicy zostali w przeszłości stworzeni przez gościa imieniem Jakob Crow. Wpadają więc na pomysł, aby wysłać jakiegoś chojraka w przeszłość i uniemożliwić twórcy TimeSplittersów wyhodowanie tych nieprzyjaznych istot. Po krótkim namyśle stawiają na... tak, zgadliście – naszego starego znajomka Corteza. I tak Cortez wyrusza w przeszłość z misją pokrzyżowania planów niegrzecznego Kubusia Kruka.

Scenariusz nie jest zbyt wydumany, ale twórcy nigdy nie kryli się z tym, że jest on tylko dodatkiem do rzeźni. Autorzy postawili na znaczne rozbudowanie tytułu w stosunku do poprzedniej części. W trybie Story pokierujemy Cortezem w rozmaitych misjach, dziejących się w różnych miejscach i epokach. Od szkockiego zamku w 1924 roku, aż po XXV wiek i futurystyczne bazy.

Robotom najpierw trzeba zdjąć tarczę Electrotoolem. potem można wykończyć je z dowolnej broni.

Present Simple

Beta oferowała dwa poziomy z trybu Story. Pierwszy z nich rozgrywa się w 1969 roku. Cortez przybywa do tego okresu w poszukiwaniu niejakiego Time Traveller'a. Natychmiast po trafieniu na miejsce wpada na naszego starego znajomego, Harrego Tippera. Razem zaczynają infiltrację bazy Khallosa (pamiętacie go z drugiej części? W każdym razie: na wskroś zły z niego skurczybyk) i chcą dostać się do pociągu, na którym łobuz zainstalował skradzioną rakietę nuklearną. Dżentelmeni przekradają się przez bazę pomagając sobie wzajemnie. Harry tnie kraty laserowymi okularami, z kolei Cortez osłania Harrego ze snajperki, kiedy ten stara się wykraść dla nich niezbędne do przeniknięcia do bazy przebrania. Setnie ubawiłem się, kiedy Harry wykradł dla siebie damski strój, dzięki któremu stał się później obiektem zaczepek ze strony męskiej części personelu. Takich smaczków TS3 oferuje naprawdę sporo.

Po wejściu okazuje się, że baza, mówiąc kolokwialnie „zwija się". Aby podążyć tropem Khallosa, gracz musi uruchomić wyłączone już turbiny w celu przywrócenia energii w tej części kompleksu. To oczywiście powoduje wszczęcie ogólnego alarmu. Obaj bohaterowie walczą ramię w ramię, przebijając się przez kolejne zastępy przeciwników. Pod koniec poziomu ich drogi jednak się rozchodzą i do pociągu Cortez dociera sam, uprzednio wysadzając w powietrze to i owo. Tam poziom się kończy, choć zapewne misja ma dalszy ciąg na innym levelu.

Tu widać pierwszą nowość, czyli koniec z zasadą: jeden okres czasowy – jeden poziom. To oczywiście dobre rozwiązanie. Nagłe przeskoki obecne w drugiej części serii nie dawały ciągłości fabuły, co psuło nieco klimat i sprawiało wrażenie posklejania na siłę niespójnych pomysłów. Obecne rozwiązanie jest o wiele lepsze. Oczywiście nie jest powiedziane, że w każdym okresie będzie więcej, niż jeden poziom, ale wiadomo, że będzie tak przynajmniej w kilku przypadkach.

Druga sprawdzona przeze mnie misja ma miejsce w dalekiej przyszłości, kiedy Cortez wraz z nowym robotem z rodziny R (R110) infiltrują bazę Jakoba Crowa i starają się zniszczyć jego hodowlę TimeSplittersów. Nasz zespół najpierw wykrada dane, a potem przebija się przez kolejne świetnie zabezpieczone sektory bazy walcząc z przeciwnikami. Podczas tej misji Cortez spotka się także z nie przebierającym w środkach perswazji olbrzymim mechem, obsłuży wielkie energetyczne działo (którym cudnie obróci w perzynę całe laboratorium Crowa), aż w końcu dotrze do jego pałacu i postara się go unicestwić.

Present Perfect

Ogólne wrażenie z trybu Story jest świetne! Poziomy są bardzo długie i rozbudowane. Baza Crowa to istny majstersztyk – mam nadzieję, że projektanci utrzymają tak wysoki poziom przez całą grę. Z wielkością leveli wiąże się kolejna nowość, która może znacznie uprzyjemnić przechodzenie gry na wyższych poziomach trudności. Koniec z jednym checkpointem. Teraz cztery czy pięć takich punktów na poziomie to standard. I bardzo dobrze – zaczynanie po nagłej śmierci zabawy od początku poziomu było

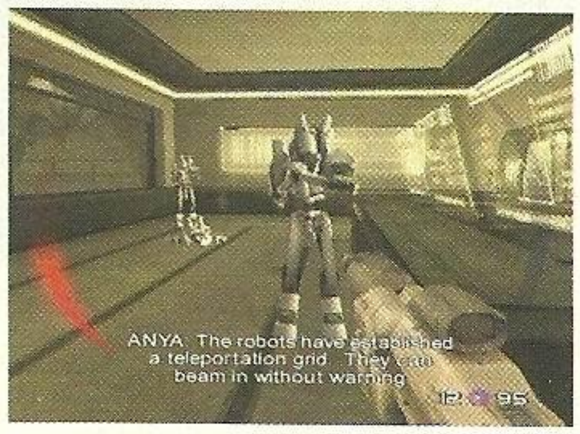
Podczas przeładowywania wyrzutni rakiet niewiele widać na ekranie. Mimo wszystko wygląda to świetnie.

Podczas gry Cortez będzie spotykał także samego siebie dzięki paradoksom czasowym i pomagał przyszłemu/przeszłemu sobie. Marty McFly miałby na ten temat coś do powiedzenia...

Cortex I Tipper - wspaniała para bohaterów. Znamy wiele takich zespołów: Crocket i Tubbs, Starsky & Hutch, Dempsey & Makepeace... Choć ta ostatnia para może nie. Fachowy wąs, Tipper.

CAT DRIVING?

Jedną z rzeczy, które miałem okazję sprawdzić, był tak zwany Cat Driving Challenge. Nie wiadomo o co dokładnie w tym chodzi, ale FPP z kociej perspektywy, to coś nowego. Czyżby konkurencja dla Dog's Life?



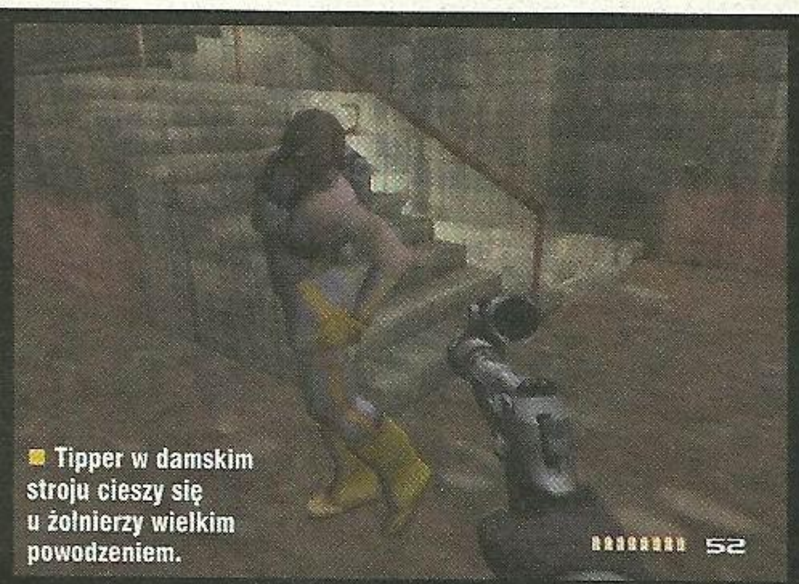
FABUŁA JEST DUŻO SKŁADNIEJSZA I BARDZIEJ PRZEKONUJĄCA NIŻ W DRUGIEJ CZĘŚCI GRY, KLIMAT - MOCNO KOMIKSOWY, A I HUMORU JAKBY WIĘCEJ. ZAPOWIADA SIĘ WSPANIAŁA PRZYGODA DLA JEDNEGO GRACZA, LUB DWÓCH W TRYBIE COOPERATIVE.

frustrujące i niespecjalnie uczciwe. Fabuła jest dużo składniejsza i bardziej przekonująca niż w drugiej części gry, klimat - mocno komiksowy, a i humoru jakby więcej. I choć w testowanej wersji nie było możliwości wyboru poziomu trudności, to liczę, że w zależności od niego misje będą się zmieniały i pojawią sięnowe zadania. Tak, jak miało to miejsce w poprzedniej części.
Zapowiada się wspaniała przygoda dla jednego gracza, lub dwóch w trybie cooperative.
Oprócz scenariusza mogłem sprawdzić jeszcze kilka innych trybów. Arcade to po prostu multiplayer dla maksimum czterech graczy, także z botami. Z kolei League to potyczki z kierowanymi przez konsolę przeciwnikami w rozmaitych konfiguracjach i trybach, w których odblokujemy nowe plansze, postacie i rodzaje rozgrywek.
W Challenge znajdziemy rozmaite wyzwania, takie jak tłuczenie szyb czy zaliczanie pojazdem checkpointów na czas. Oprócz tego w menu czai się jeszcze MapMaker, czyli dołączany do gry edytor poziomów, opcja gry sieciowej, opcja sieciowej wymiany map oraz ustawienia gry.
Zapewne menu będzie dynamicznie zmieniać swą zawartość w zależności od ilości graczy, tak jak miało to miejsce w drugiej części. Niech więc nie zdziwi Was w mojej wyliczance brak opcji cooperative – zapewne pojawi się w trybie dla dwóch graczy, ale testowana przeze mnie wersja dawała możliwość zabawy tylko jednej osobie.
Betka oferowała także Deathmatch, w którym dostępne były cztery areny: stacja metra, kompleks więzienny na Marsie, stacja kosmiczna, a nawet poziom w klimacie wietnamskim (Wietnam jak widać jest obecnie na topie i nawet tu postanowiono go wcisnąć). W sumie w trybie multiplayer dostępnych będzie siedemnaście rodzajów rozgrywek - do znanych z poprzedniej części dołączył Escort, czyli osłanianie VIPa.
Sam Deathmatch był jeszcze wyjątkowo słabo wyważony jeśli chodzi o bronie. Shotgun zdejmuje przeciwnika z olbrzymiej odległości, zadając większe obrażenia niż wyrzutnia rakiet. Ale to w końcu tylko beta. A właśnie, jeśli już przy broniach jesteśmy, to pora przedstawić arsenał. Warto jednak dodać, że absolutnie żaden projekt broni nie jest jeszcze ostateczny i dosłownie wszystko może się zmienić, łącznie z kompletnym usunięciem jakiejś pukawki. Wystarczy spojrzeć na pierwsze screeny z TimeSplitters 2 – próżno szukać prezentowanych tam broni w sklepowej wersji gry.
Tu dane mi było postrzelać między innymi z karabinu automatycznego, shotguna, dwóch różnych snajperek, pistoletu, do którego można było dokręcić tłumik z lunetką. Ponadto powraca Soviet, choć bez granatnika, oraz inni starzy znajomi: Electrotool, Sci-Fi Handgun i Plasma Autorifle. Nowością są granaty, przemodelowana wyrzutnia rakiet i Flare Gun zachowujący się jak malutki granatnik. Wszystkie powracające bronie zostały podciągnięte do dzisiejszych standardów i wyglądają zdecydowanie lepiej niż w poprzedniej części. Nowością są animacje przeładowania. Aha, broń nie znika już z ekranu – teraz Cortez pakuje amunicję do swoich zabawek na oczach gracza.
W kwestii grywalności TS: FP niczym nie zaskakuje i choć dodano kilka ciekawych rozwiązań, to każdy, kto grał w dowolnego shootera fpp natychmiast się tu odnajdzie. Sterowanie można dowolnie skonfigurować, choć oczywiście opiera sięna dwóch analogowych gałach. Pod przyciskami są do dyspozycji dwa różne tryby strzału, przeładowanie, kucnięcie, przycisk akcji i przełączenie trybu celowania. Nowością jest tzw. Melee Attack, czyli uderzenie bronią. Bardzo przydatne, zwłaszcza kiedy zabraknie nam amunicji. Dodano także wyczekiwany przez graczy celownik w zwykłym trybie celowania, który można włączyć w menu.
Wszystkie obiekty znajdujące się na poziomach są teraz interaktywne. Każdy można zniszczyć, bądź przesunąć. Uplink, w który wyposażony jest Cortez oprócz mapy otrzymał także drugą funkcję (najwyraźniej odziedziczył ją po innej grze Free Radical Design – Second Sight) i teraz można podnosić i przesuwać różne obiekty, rzucać nimi, itp. Ma to być wykorzystywane w grze także przy rozwiązywaniu zagadek, jak na przykład przełączenia dźwigni znajdujących się po drugiej stronie przepaści. Nowością są także wspomniane już pojazdy. Model jazdy nie jest niestety rewelacyjny i kontrola nad wehikułami powinna być lepsza. Ale to zawsze miły dodatek.
Gra wygląda doskonale. Poziomy są wielkie, szczegółowe, jakość tekstur także poszła odrobinę w górę. Animacja jest płynna, choć zdarzały się zwolnienia. Dźwiękowi nie można niczego zarzucić – dobry dubbing, pasująca do klimatu muzyka i świetne efekty. Ale to poziom, do którego Free Radical już nas przyzwyczaiło.

Future Perfect

TimeSplitters: Future Perfect będzie świetne.
Z pewnością walka na rynku fpp jest ostra, ale to jeden z pierwszych kandydatów do najlepszego FPS'a 2005 roku. To gra szybka, miodna, ładna i bardzo rozbudowana. Do tego dojdzie przecież opcja gry online i w sieci lokalnej na PS2 i Xboksie (plotki mówią o LANie także na kostce) oraz edytor, który zapewni możliwość tworzenia map i wymiany ich z graczami z całego świata. Już nie mogę się doczekać, a do premiery jeszcze sporo czasu. Na GameCube i Xboxa gra ukaże się pod koniec lutego, zaś wersja na PS2 zawita mniej więcej w kwietniu.
Blizzard Beast ■ ■

Pojazdy otrzymają własne misje w trybie Challenge, ale model jazdy można jeszcze ulepszyć. Autorzy mają kilka miesięcy...

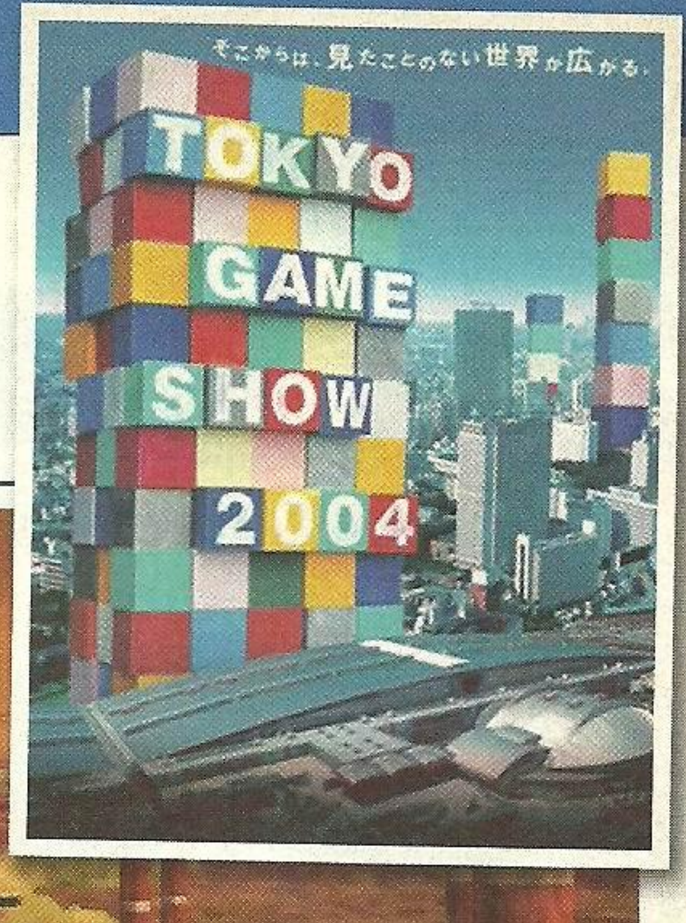


Tipper w damskim stroju cieszy się u żołnierzy wielkim powodzeniem.

Areny DM także prezentują się imponująco. Będzie naprawdę nieźle.

TOKYO GAME SHOW 2004

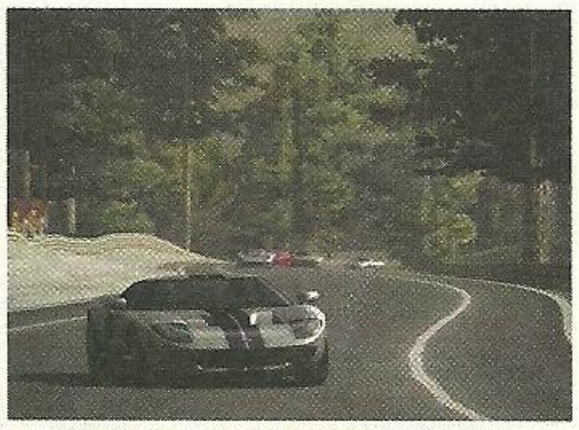
>> ZAKOŃCZONE 26 WRZEŚNIA 2004 ROKU TRZYDNIOWE MEGAWIDOWISKO O ZNANEJ I LUBIANEJ NAZWIE TOKYO GAME SHOW UDOWODNIŁO, JAK JAPOŃSCY PRODUCENCI GIER PANICZNIE BOJĄ SIĘ EKSPERYMENTÓW I INNOWACJI.



Także jak chętnie trzymają się starych, sprawdzonych pomysłów, na bazie których produkować można kolejne, skazane na sukces tytuły. TGS2004 było prawdziwą eksplozją sequeli i prequeli, co oczywiście nie oznacza, że będziemy mieli do czynienia z nudą i kompletnym wypraniem z pomysłów. Przed Wami megaimpreza w stolicy Japonii.

Sony

Pomijamy chwilowo konsolkę PSP, gdyż jej poświęcony został osobny materiał. Naprawdę sporo informacji wyciekło odnośnie zbliżającego się megahitu Gran Turismo 4, czyli jednej z najbardziej oczekiwanych gier na PS2.
W pełnej grze pojawi się tryb B-Spec, w którym zlecicie wybranemu kierowcy uczestnictwo w dowolnej liczbie wyścigów. Pozostanie już tylko przyglądać się, jak nasz podopieczny wygrywa wszystkie nagrody, bądź haniebnie wlecze się w końcu stawki. Więcej wiadomo również o uroczej opcji Photo Mode, pozwalającej miłośnikom motoryzacji na robienie zdjęć swoim samochodzikom. Ponad trzysta ustawień kamery i możliwość zapisania gotowych zdjęć na karcie pamięci to bardzo fajna, choć wyłącznie fanowska sprawa. A teraz mięsko: Gran Turismo 4 zawierało będzie łącznie ponad 50 odmiennych tras (w tym śniegowe) i prawie 650 samochodów pochodzących od osiemdziesięciu różnych producentów! Nie wydaje się, aby po takim uderzeniu Polyphony prędko szykowało się do wypuszczenia kolejnej części. Jedna z najbardziej pesymistycznych wiadomości jest taka, że Gran Turismo 4 nie pozwoli na zabawę online. Niestety. Yamauchi nieśmiało wspomina, że sieciowa wersja GT4 (albo innej, bardzo podobnej gry) dostępna będzie w 2005 roku, ale odnośnie trybu online to tyle. Sony pokazało także film z nowej samurajskiej gry Genji, nad którą pracuje uciekinier z Capcom - Yoshiki Okamoto.



GT4 rodzi się w bólach i mamy nadzieję, że w końcu się urodzi. Wiadomo już, że Europa dostanie tę grę "w pierwszym kwartale 2005 roku". Nie wiadomo jednak, czy chodzi o rok kalendarzowy, czy fiskalny - ten ostatni zaczyna się dla Sony od marca 2005...

Capcom

Japoński gigant jak zwykle błyszczał formą i na tegoroczny pokaz przygotował kilka mocnych tytułów. Tradycyjnie całą uwagę przybyłych gości skupił na sobie Biohazard 4, mimo iż niewiele różnił się od krótkiego dema pokazywanego na E3 2004. Czwarty Resident Evil chyba już zawsze będzie powodował silniejsze palpitacje. Jednak w dziedzinie survival horrorów Capcom pokazywało jeszcze dwa, pewne hity. Jednym z nich był Devil May Cry 3 (o którym wiecie już wszystko, łącznie z tym, że ładnie odcina się od crapu, jakim była część druga), innym zaś mroczne, przerażające i ślicznie wykonane Demento (u nas Haunted Ground), o którym piszemy w numerze. Bardzo miło rozczarowuje Viewtiful Joe 2, w którym oprócz tego, że poprawiono grafikę i animację (to widać gołym okiem!), dołożono również tryb kooperacji dla dwóch graczy. Bez problemu będzie zatem można ukończyć grę do spółki z siedzącym obok przyjacielem. Oprócz drugiego VJoe, Capcom do spółki z Clover Studios dłubie także przy Okami – pokazywanej jedynie w formie filmików grze akcji tpp mieszającej w sobie style żywcem przeniesione z VJ i Zelda: The Wind Waker. Okami chwilowo zapowiadane jest po prostu na rok 2005. Capcom nie zapomina także o wyznawcach ich najpopularniejszej, ręcznie malowanej serii Street Fighter. Specjalnie dla nich przygotowany został Capcom Fighting Jam – megamikser, w którym spotkają się wszystkie, najbardziej rozpoznawalne maskotki tej firmy (będzie nawet dinozaur z Dino Crisis!).

Square-Enix

Gdzie nie spojrzysz, tam RPG – tak w skrócie można podsumować stanowisko kwadratowych na tegorocznym TGS. Największe kolejki rozhisteryzowanych graczy ustawiały się przed Dragon Quest VIII, role-play'em przyćmiewającym w Japonii swą popularnością nawet blask serii Final Fantasy. Dwugodzinne, w pełni grywalne demo zrobiło na odwiedzających wystawę doskonałe wrażenie – zapowiada się naprawdę mocny i pięknie wykonany tytuł. Square-Enix potwierdziło, że w chwili obecnej ciężko pracuje nad Front Mission 5 oraz Front Mission Online (w listopadzie wejdzie w fazę beta-testów). Ponadto na stanowisku kwadratowych można było sprawdzić w akcji Kingdom Hearts 2 (PS2) oraz Kingdom Hearts: Chain of Memories (GBA SP).
Znacie rozkład wydawniczy wszystkich nadciągających gier z serii Final Fantasy? Jeśli nie – warto rzucić okiem. Wiosną 2005 roku prawdopodobnie światło dzienne ujrzy zarówno Final Fantasy XI: Promathia no Jubaku (dodatek do FF XI), jak i długo oczekiwany Final Fantasy XII. Ponadto szykuje się prawdziwa mieszanina znanych i lubianych postaci w grze pod tytułem Dragon Quest & Final Fantasy in Itadaki Street. Spore nadzieje wzbudza Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII, ciekawie zapowiadający się action-adventure z Vincentem Valentine w roli głównej. Oprócz niego, świat gry zostanie zasilony przez inne postacie żywcem wyciągnięte z części siódmej i dziewiątej. Square doskonale wie, że Final Fantasy VII było tytułem, który został najcieplej przyjęty przez graczy na całym świecie i dlatego na uniwersum FFVII oparty został film (Final Fantasy: Advent Children), nowy action-adventure na PS2 (Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII) oraz gra pod telefony komórkowe (Before Crisis – Final Fantasy VII). Firma najwyraźniej chce wycisnąć z FFVII wszystkie soki.

Genji - nowa gra pana Okamoto, do niedawna jednej z najważniejszych postaci Capcom, współtwórcy Resident Evil, Dino Crisis, Power Stone i masy innych znanych i lubianych pozycji. Będziemy śledzić to cacko z uwagą.

Sega

Sega bardzo chciałaby odzyskać dawny blask. Na tegoroczny TGS przytaszczyła ze sobą mnóstwo dobrych tytułów, zaczęło się jednak od niemiłej niespodzianki jaką była Sega Rally 2005 na PlayStation 2. To śliczna, bardzo efektowna gra, zaskakujący za to okazał się dziwaczny model jazdy. Samochody zachowywały się jakby były przyklejone do podłoża, co nawet jak na serię Sega Rally wydawało się bardzo naciągane i niewiarygodne. Być może coś się w tej materii zmieni, gdyż gra czeka na bliżej niesprecyzowaną datę premiery gdzieś w przyszłym roku. Oby firma nie przedłożyła pięknej grafiki nad grywalność. Duże emocje wzbudzał Project Altered Beast, którego pierwowzór pamiętają jedynie najstarsi gracze jeszcze z konsolki Sega MegaDrive. Platformówka z lat osiemdziesiątych zmienia się w grę akcji ukazaną z perspektywy trzeciej osoby i już za kilka tygodni wyląduje na PS2. Być może szykuje się jeden z największych slasherów tego roku – otoczenie spływa krwią co kilka sekund. Zobaczymy. Ponadto Sega kontynuuje stary, całkiem ciepło przyjęty przez graczy pomysł zabijania potworów klawiaturą. Podłączając klawierkę przez port USB zagracie w Typing of the Dead: Zombie Panic, tytuł wzorowany na automatowym hicie sprzed lat – House of the Dead 2. Każdy atakujący Was zombiak podpisany zostanie wyrazem, zaś pomyślne wstukanie owego słowa powali kreaturę na ziemię. Czasu na pisanie jest mało, a grę zaleca się głownie redaktorom poganianym kolejnymi terminami. Ale mniejsza z klawiaturą – już na początku przyszłego roku Sega powinna wypluć sequel/remake jednego z najlepszych

CIEKAWOSTKA: MOBILNE GRY

NTT DoCoMo największy dostawca usług telefonii komórkowej w całej Japonii, który planuje szumne podbicie rynku przenośnych konsolek. Jeśli uważnie przyjrzeć się przemysłowi gier video, to łatwo zauważyć, że mobilna rozrywka zaczyna coraz prężniej rozwijać swe skrzydła i NTT DoCoMo pragnie mieć w tym także swój udział. Niemal każdy liczący się producent zapowiedział swoje wsparcie dla japońskiego giganta, a pierwsze przepisane klasyki naprawdę robią spore wrażenie. Oczywiście nie spodziewajmy się, że w ciągu najbliższych lat wejścia NTT DoCoMo na nasze rynki, ale może któreś z gier dotrą i do nas? Choć nasze telefonie komórkowe nie są nawet w połowie tak silnie zaawansowane jak japońskie rozwiązania, nieporównywalna jest także liczba użytkowników przenośnych urządzeń. Aby dopełnić tę ciekawostkę dodajmy, iż skośnoocy użytkownicy NTT niebawem pograją w między innymi takie hity jak: Ghouls 'n' Ghosts, Metal Gear 1 i 2, Bomberman 3D, Y's VI, Chase HQ, Phantasy Star, Final Fantasy II, Street Fighter II, Mobile Suikoden, Biohazard: The Stories, Before Crisis – Final Fantasy VII (prequel najlepszej części Final Fantasy!!) i wiele więcej!

Taki Residencik na nowoczesnej komóreczce wygląda już całkiem przyzwoicie...

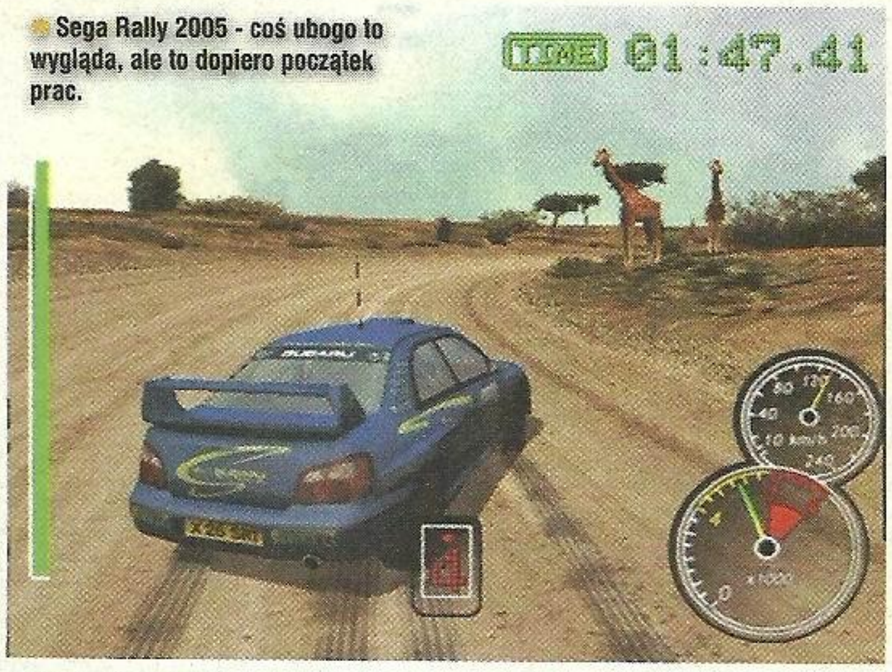
Capcom Fighting Jam - to nie do wiary, ale sprite'y postaci w dalszym ciągu są w niskiej rozdzielczości.

Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus - praktycznie nic o tej grze nie wiadomo oprócz jednego: nie będzie to turowy erpeg. Stawiamy na coś w rodzaju Devila. Napiszemy więcej, gdy pojawią się jakieś sensowne informacje.

SpikeOut - nie możemy się już doczekać...

Metal Slug 3D - oj, to może być niewypał...

chodzonych mordobić – SpikeOut Battle Street. Gra ukaże się wyłącznie na Xboxa i będzie szeroko wykorzystywała możliwości pakietu Live! Ponadto Sega „straszyła" przybyłych gości grą Super Monkey Ball Deluxe na PS2 i Xboxa, w której znajdziemy 114 plansz z pierwszej części gry, 140 z drugiej i blisko 46 zupełnie nowych, nigdy nie widzianych, co daje nam 300 leveli. Absolutny niezbędnik dla lubiących logiczno-zręcznościowe przeprawy z małpkami od Segi. Na początku przyszłego roku platformy PS2, GCN i Dreamcast (!) dostaną grę Chaos Fields, siekankę łączącą w sobie polygonalne tła, dwuwymiarowe, ręcznie paćkane postacie i setki wystrzelonych pocisków. Sega w ogóle stara się szukać lekarstwa w starych, sprawdzo-



Sega Rally 2005 - coś ubogo to wygląda, ale to dopiero początek prac.

nych tytułach i być może dlatego zapowiedziane już zostały gry Shining Tears (zapowiedź w tym numerze) i kapitalnie zapowiadający się slasher Shining Force, który pokaże wszystkim jak powinny wyglądać starcia dwudziestu postaci jednocześnie przewalających się po ekranie. Będzie bardzo gorąco, bo Sega chyba powoli budzi się z letargu!

SNK Playmore

Firma eksperymentuje. Przede wszystkim stara się przenieść side-scrollowaną, dwuwymiarową i zawsze przezabawną serię Metal Slug w pełne 3D i wydać to w przyszłym roku na PS2. Nie można było jeszcze sprawdzić w akcji grywalnej wersji, ale dostępne były za to krótkie filmy pokazujące (jak zawsze) mnóstwo pocisków i kłębiastych eksplozji. SNK Playmore pokazało również nowego Metal Sluga na GBA SP. Podobnie jak w trójwymiarowej odsłonie na dużą konsolę, postać opisana zostanie paskiem energii, który zużywał się będzie wraz z ilością przyjętych na klatę kul. Taka nowość w serii. Oprócz wojennych przepraw firma szykuje tytuł Neo Geo Battle Coliseum, w którym na przeciw siebie staną wszystkie postacie ze świata King of Fighters, Fatal Fury, The Last Blade, Samurai Shodown, World Heroes a nawet Metal Slug! Ktoś tu najwyraźniej zwariował! Data ukazania się Battle Coliseum nie jest jeszcze znana.

Namco

Namco w tym roku mocno reklamowało dwa tytuły. Jednym z nich był Death by Degrees, trójwymiarowe chodzone mordobicie z Niną Williams w roli głównej, które szerzej sprawdzamy za miesiąc. Wystawę w Tokio zasilił również piąty Tekken wraz z trzema nowymi, w pełni grywalnymi postaciami. Był Raven z ogromną blizną w kształcie litery X na twarzy, Feng, czyli koleś z małymi, diabelskimi różkami oraz Asuka, piekielnie szybko bijąca dziewczynka. Usunięto kupę zmian wprowadzonych do serii wraz z czwartym Tekkenem. Ponownie ograniczono areny ścianami, nie ma już ciosów po których zmienia się pozycję. Nowy Tekken ostro kopiuje kilka fajnych rozwiązań z serii VF. Można ubrać swoją postać w jeden ze zdobytych na polu walki

Altered Beast - remake hitu z MegaDrive może być naprawdę ciekawy.

strojów, dokupić jakieś akcesoria, zapisać swoich wojowników na karcie pamięci i iść z nimi na miasto. Namco pokazywało jeszcze ślicznego, dwuwymiarowego erpega Tales od Rebirth (na razie tylko w formie video). Gotowa wersji gry wpadnie na półki w połowie grudnia. I na koniec małe info o...

Microsoft

Cóż, firma ciągle walczy w Japonii o byt, ale wygląda to fatalnie. Microsoft miał własne stanowisko na TGS 2004 i tym samym udowodnił, że nie przestaje wspierać swojej konsoli w tej części globu. W chwili obecnej Xbox sprzedaje się mniej więcej dwa razy gorzej niż PS one, nie przekroczył w Japonii nawet pół miliona sprzedanych systemów, co oznacza, że jest go tam mniej, niż jednego z największych niewypałów w historii konsol – pudełka 3DO. Microsoft ostro promował Halo 2, Conker: Live and Reloaded oraz Xbox Video Chat, ale jaki będzie to miało wpływ na dalsze losy konsoli w Japonii – trudno wyrokować. Oprócz wielu innych rzeczy, Japończykom po prostu nie podoba się wygląd konsoli. ■ ■

Nie bądź jeleniem...

wymieniaj swoje gry za DARMO!

www.swapzilla.pl

nie chcemy tylko Twojej kasy - chcemy Twojej miłości ;]

MATA DO TAŃCA
PS2 - 49 lub 69 zł
XBOX - 129 zł Z GRĄ!
PC - 129 zł Z GRĄ!

Uniwersalny monitor LCD
TFT PAL/NTSC PANORAMICZNY
wszystkie konsole/DVD,
pilot - 799 zł

TANIE AKCESORIA:
GAMECUBE
DREAMCAST

PS2 - Pilot DVD - 33 zł
lub 44 zł z kontrolerem
analogowym!

PS2 - kontroler
bezprzewodowy
179 zł

= 149 zł

Razem taniej - sprawdź inne zestawy!

Monitor LCD
TFT 6' do
konsoli
XBOX
749 zł

Wiele innych ciekawych akcesorii do swojej konsoli znajdziesz na stronie:

www.exerion.pl

Zamówienia telefoniczne: (22) 328 00 78 (godz: 9-17)

Seria Contra towarzyszy rynkowi gier od ponad siedemnastu lat! Jej twórca, Nobuya Nakazato rozkręcił ten tytuł jeszcze na 8-bitowych platformach do gier, czynnie nadzorował poprzednią część na PS2 (Shattered Soldier) i nie zabrakło go przy pracach nad Neo Contra. Jeden tata, tyle dzieci!

COMMANDOS STRIKE FORCE

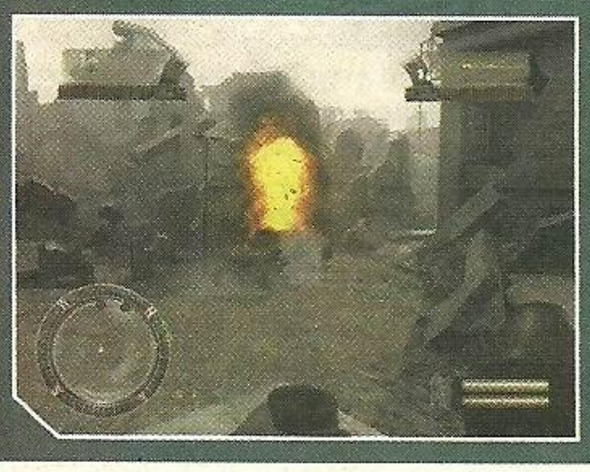
>> Z RTS'A BĘDZIE FPS

I znów wracamy z Wietnamu do II Wojny Światowej - Call of Duty, Commandos, kolejny Medal of Honor...

DEVELOPER: PYRO STUDIOS WYDAWCA: EIDOS KONSOLA: PS2, XBOX TERMIN: 2005

Niezły szok przeżyją miłośnicy taktyczno-strategicznej serii Commandos, rozgrywającej się w realiach Drugiej Wojny Światowej. Październikowe deklaracje wydawcy (Eidos) oraz masa wypuszczonych na świat screenshotów jednoznacznie każą nam się pożegnać z dotychczasową, izometryczną perspektywą pola walki, grupką postaci o różnych specjalizacjach i RTS'owym sterowaniem. Po trzech bardzo udanych, choć powielających schematy strategiach, nowy Commandos z rozszerzonym nieco tytułem powraca do gry jako pełnokrwista strzelanina FPP. Producent Pyro Studios jest ciągle w trakcie brutalnej zmiany konwencji gry, ale zapewnia, że pomimo przejścia w „pierwszą perspektywę", rozgrywka zachowa elementy taktyczne i nie podąży ścieżką Medal of Honor, czy Call of Duty. Pod kontrolę graczy oddanych zostanie trzech członków elitarnej jednostki uderzeniowej.

Każdy z nich charakteryzował się będzie innymi umiejętnościami, pozwalającymi rozegrać zaproponowane misje na kilka różnych wariantów. Pan w zielonym berecie będzie specjalistą od broni ciężkiej i walki wręcz, a zaskoczony przez wroga na otwartym terenie na pewno nie polegnie w bitwie jako pierwszy. Obok niego pojawi się również snajper, załatwiający większość problemów z większej odległości i raczej bezbronny w bliższych zwarciach. Wesołą trójkę zamyka szpieg specjalizujący się w bezszelestnym skradaniu za plecami przeciwników i cichym mordowaniu nazistów. Teraz tak. Nie do końca wyjaśniono kwestię zmieniania między sobą żołnierzy. Czy można będzie to robić w locie (jak w poprzednich grach serii), czy przed każdą misją oddzielnie? Uspokajają nieco informacje mówiące o tym, że plan rozwalenia każdej misji w całości należał będzie do graczy. Jak je rozegrają, kogo sobie dobiorą i jak połączą umiejętności komandosów, zależeć będzie tylko i wyłącznie od nich. Jak widać zmiana perspektywy nie do końca odcina Komandosów od taktycznych korzeni.



Każda misja oznaczała będzie pakiet wojennych zadań do wypełnienia. Tu bez niespodzianek. Sprawdzicie, jak wygląda ucieczka z nazistowskiego statku, rozbroicie niejedną i nie dwadzieścia śmiertelnych pułapek, zajmiecie się wypuszczaniem z niewoli wiecznie łapanych członków ruchu oporu, itd. Nie do końca w tym wszystkich sprecyzowano jeszcze tryb multiplayer, który pozwoli nawet ośmiu graczom toczyć pojedynki w sieci. Odmóżdżony Deathmatch w świecie Commandos ciężko będzie przełknąć, ale cóż poradzić. Misje w Commandos przetoczą się przez zniszczone wojną Norwegię, Rosję i Francję, gdzie zadań do wykonania na pewno nie zabraknie.

Ignacio Perez, szef Pyro Studios, stwierdza, iż połączenie strategicznego i taktycznego planowania (znanego z poprzednich części gry) z dynamiką i intensywnością jaką zapewnia przejście w trzeci wymiar pozwoli jeszcze pełniej oddać autorom obraz prawdziwej wojny. Strike Force to w chwili obecnej najbardziej ambitny projekt Pyro Studios, a ich boss dodatkowo wyraża nadzieję, iż wraz tą grą ustawiona zostanie poprzeczka dla gier wojennych nowej generacji. Rzeczywiście – pierwsze screeny robią konkretne wrażenie.

newsflash

Ubi sypie gratisami

Każdy, kto złożył preorder na najnowsze przygody perskiego księcia może liczyć na bardzo fajny upominek. Otóż do wszystkich przedpremierowych egzemplarzy Prince of Persia: Warrior Within dołączany będzie art-book, zawierający wysokiej jakości zdjęcia z gry, próbne szkice i trochę opisów do poszczególnych artów. Przypominamy, że mroczny sequel zeszłorocznego hitu pojawi się na półkach sklepowych już 16 listopada i będzie dostępny na wszystkie konsole oraz PC.

TGS 2004 w liczbach

Piekielna organizacja CESA (Computer Entertainment Supplier's Association) opublikowała trochę faktów odnośnie tegorocznego Tokyo Game Show. Między 24 a 26 września przez halę w Tokio przewinęło się łącznie 160,096 odwiedzających, co daje nam wynik o 10,000 większy, niż rok temu. W tym roku padł też rekord ilości wystawiających się producentów – łącznie 117. Pokazanych zostało prawie pół tysiąca nowych gier, w tym... konwersja starego Virtua Fighter 2 na PS2. W przyszłym roku TGS 2005 odbędzie się wcześniej – między 16 a 18 września. Też fajnie.

Będzie gra o Nieśmiertelnym

SCi Entertainment ogłosiło, iż do spółki z Davis Panzer Productions pracują nad grą opartą na filmie *Highlander* (*Nieśmiertelny*). Kultowy niegdyś film traktujący o szkockim mistrzu miecza rozdął się niespodziewanie na trzy sequele, popularny serial telewizyjny, a nawet karciankę. Teraz dołóżcie do tego grę video. Docelowa konsola, ani jakieś konkretne daty nie zostały jeszcze podane. Spodziewamy się po jednym Wybrańcu na każdą platformę. Oby gra była lepsza niż te sequele, bo inaczej będzie nam przykro – część czwarta była taką kichą, że do teraz nas skręca na samą myśl.

DEVELOPER: KONAMI WYDAWCA: KONAMI KONSOLA: PS2 TERMIN: GRUDZIEŃ

Akcję umilają śliczne renderowane filmiki oraz stale powiększający się arsenał. Szkoda, że w tym wszystkim nie zadbano o dobry poziom muzyki i nasze biedne uszy popieści ten przeklęty, japoński rock.

Ciekawostka dla fanów – obok głównego bohatera gry (Billa Rizera) pojawi się jego grywalny pomocnik – tajemniczy samuraj Genbei Jaguer Yagyu.

NEO CONTRA

JUŻ GRALIŚMY

>> OLDSCHOOL W SZATACH NOWEJ GENERACJI

Przed przystąpieniem do gry należy zdecydować o liczbie graczy (jeden bądź dwóch), dobrać odpowiadający ekwipunek (skuteczny na krótkie lub dalekie dystanse), a potem już szybciutko wybiec na pole walki. W Neo Contra teren działań pokazany został w ujęciu izometrycznym. Mimo, iż grafika jest w pełni trójwymiarowa, nie można dowolnie obrócić kamery, przybliżyć, czy oddalić wskazanych fragmentów. Jedno ujęcie musi zwyczajnie wystarczyć. I jeśli do tej pory mieliście jakieś wątpliwości, to na pewno zostaną one rozwiane po tym, gdy dzielny żołnierz i jego nieśmiertelne spluwy dojdą już do głosu. Zadyma jest nie do opisania. Nagle zewsząd zaczynają wysypywać się istne chmary żołnierzy, czołgi, helikoptery, poduszkowce, potężne mechy, pełzające paskudztwo. Całe hordy. Można być niemal pewnym, że wszystko, co jest w stanie się ruszyć ma lufę wycelowaną w kierunku głównego bohatera i nie zawaha się pociągnąć za cyngiel. Na szczęście jednym z silnych punktów nowej Contry jest intuicyjne, dobrze wyważone sterowanie pozwalające na lawirowanie między kulami i wywalanie precyzyjnych serii z karabinu. Nasz człowiek pójdzie dokładnie tam, gdzie wychylimy analogową gałę. Dodatkowo można go zablokować tak, aby stał w miejscu i rozsiewał ołów wokół siebie, nie ruszając się na krok. Można wreszcie zmusić go do strife'owania, a więc płynnego schodzenia z linii strzału przy jednoczesnym trzymaniu wroga na celowniku. W skrócie mówiąc – Neo Contra ma wszystko na właściwym miejscu.

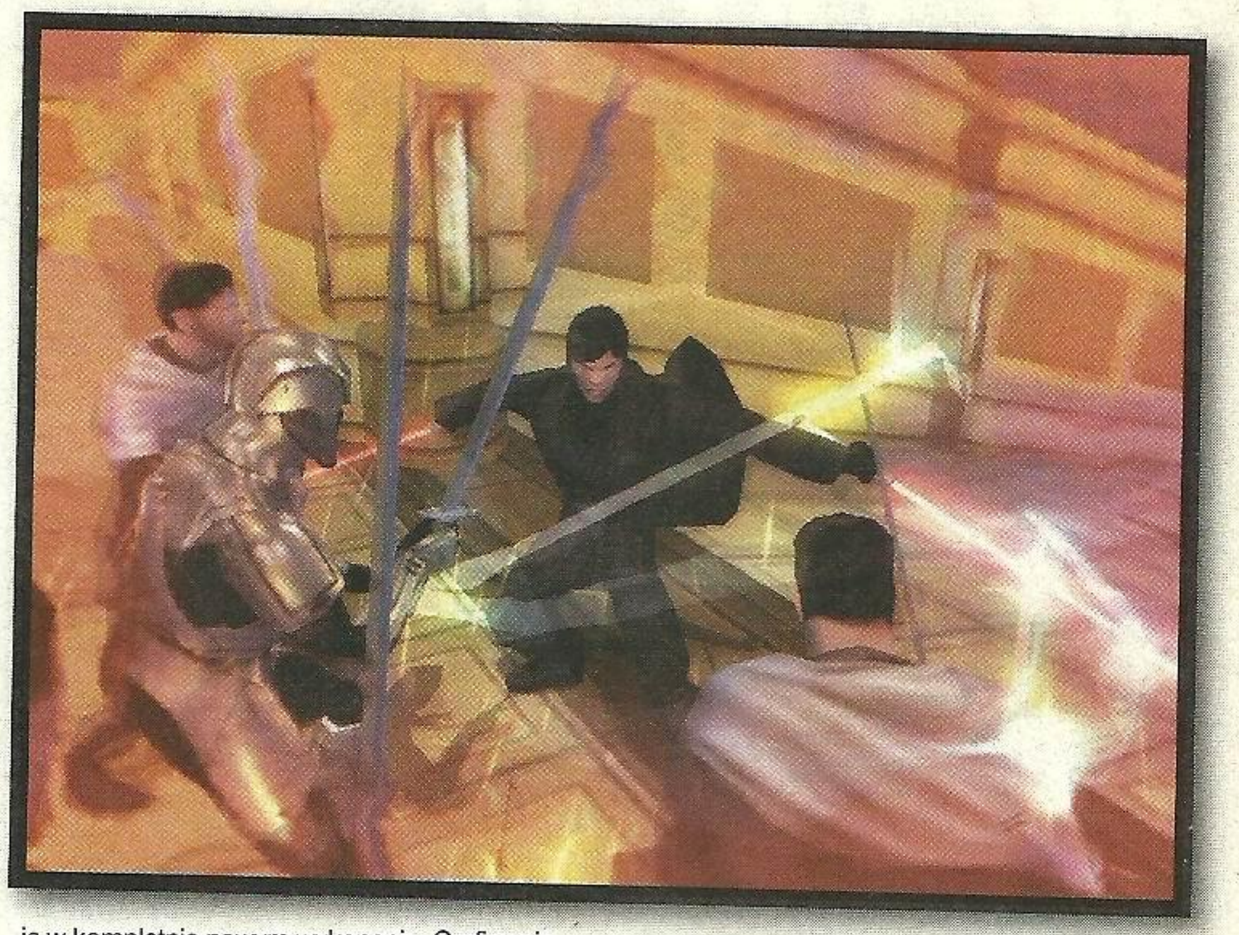
Ta seria zawsze była bardzo trudna i nie inaczej będzie i tym razem. W grze nie ma pasków energii, a ledwo draśnięty przez przeciwnika bohater z miejsca pada trupem. Należy zatem, jak w żadnej innej grze, trzymać zdrowy dystans do przeciwników. Pomocny okazuje się w tym wszystkim niewyczerpany zapas naboi, rakiet i zbiorników z paliwem. Nie ma więc obawy o pusty magazynek. Każda z odwiedzonych przeze mnie planszy składała się (poza nieskończoną ilością wybiegających zewsząd żołnierzy) z ogromnego, czającego się na końcu bossa i kilku mniejszych, równie niebezpiecznych podszefów rozsypanych gdzieś po drodze. Nawet przez moment nie narzekałem na nudę, a łuski z karabinu gęsto przewalały się po ziemi. Momentami nie było nic widać w nawale ślicznych, kłębistych eksplozji i kolorowych efektów specjalnych. Czekamy na pełną wersję.

Matt ■ ■

BioWare zaprosiło do współpracy przy grze zespół Obsidian Entertainment. Niektórzy członkowie tej ekipy ostro zapracowali swego czasu na sukces takich tytułów jak Baldur's Gate: Dark Alliance, czy seri Fallout. KOTOR II jest w dobrych rękach.

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II: THE SITH LORDS

>> TYMCZASEM W ODLEGŁEJ GALAKTYCE...

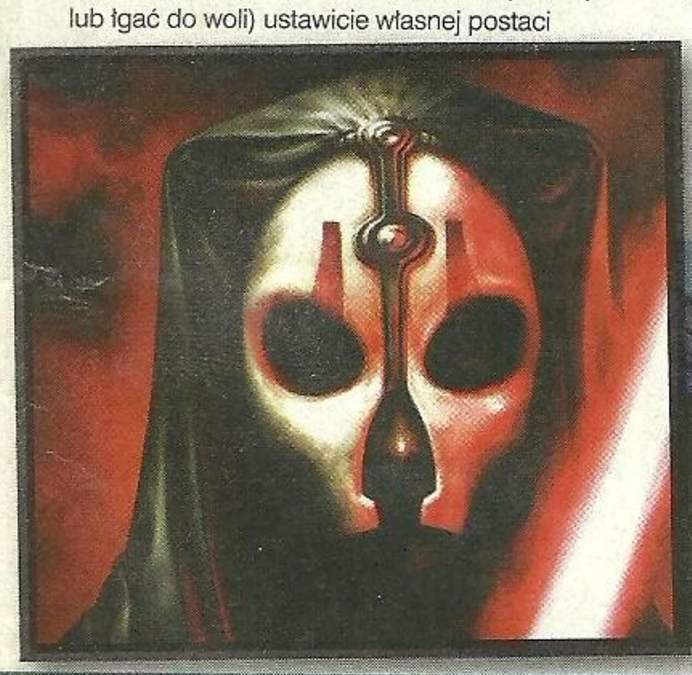


Knights of the Old Republic to jedna z najprzyjemniejszych niespodzianek 2003 roku. Pomimo, iż wszyscy bardzo lubimy świat Gwiezdnych Wojen (przynajmniej ten klasyczny) i doskonale wiedzieliśmy, że zespół BioWare pilnie pracuje nad grą action-RPG osadzoną w tych realiach, nic nie było w stanie przygotować nas na objawienie, jakim ostatecznie okazał się KOTOR. BioWare święciło ogromny sukces, a nadchodzący wielkimi krokami sequel zapowiada się równie znakomicie.

W świecie gry ogromne zmiany. Niemal pięć lat po tym, jak wspólnie pożegnaliśmy bohaterów poprzedniej odsłony, okazało się, że klan rycerzy Jedi został niemal starty z powierzchni galaktyki. Za „czystkę" w szeregach jasnej strony mocy odpowiedzialny jest plugawy Sith i jego armia płatnych zabójców. Galaktyka pogrąża się w panice, a Republice zwyczajnie nie starcza już sił, by czegokolwiek bronić. W takich mało optymistycznych okolicznościach poznamy głównego bohatera gry – jednego z ostatnich pozostałych przy życiu rycerzy Jedi. Dzielny chłopak stanowił będzie ostatnią nadzieję ledwo ciepłej Republiki, ale jednocześnie okaże się też łakomym kąskiem dla najemników Sitha, którzy pragną dokończyć dzieła zniszczenia. Bohaterowi na pewno w niczym nie pomoże fakt, że któregoś dnia obudził się po prostu bez pamięci, wspomnień, ani pojęcia o tym, kim jest. Brzmi znajomo. Zapowiada się zatem kolejny, intrygujący tytuł osadzony w świecie Star Wars, uzupełniony jednak o nowy scenariusz, nowe klasy postaci (łącznie sześć!) i kompletnie odświeżony zestaw mocy.

Gra ponownie postawi przed Wami kilka kluczowych wyborów, po których jasno określicie, czy bardziej pasuje Wam „zabawa" w rycerza Jedi, czy mrocznego Sitha. Tak, tak. Poprzednia część tej gry przykładała ogromną wagę do tworzenia wizerunku postaci i tym razem wybieranie między dwiema stronami mocy będzie jeszcze bardziej intensywne. Wybór pojawi się wszędzie – podczas rozmów, walk, a także na początku gry, gdzie odpowiadając na pytania dotyczące poprzedniej części gry (można mówić prawdę lub łgać do woli) ustawicie własnej postaci charakterek. Podobnie jak w poprzedniej części, gracze nie będą podróżowali po świecie gry sami. W trakcie żmudnego pokonywania ścieżek pojawi się wiele okazji do zasilenia własnej drużyny w nowe twarze. Znajdzie się tu między innymi T3-M4 (robot, znany miłośnikom prequela), Krea, doświadczona Jedi zaznajamiająca bohatera z pakietem nowych mocy oraz Atton Rand, łobuz przypominający z zachowania kultowego Hana Solo. Zgraja ziomków naszego bohatera może liczyć maksymalnie dziesięć postaci, ale bezpośrednio do walki da się wystawić tylko dwóch pomocników. Prawidłowy dobór wsparcia stanowił będzie jeden z wielu elementów zabawy. Spodziewajcie się zadań, które wymagały będą użycia konkretnych mocy od wskazanych „skrzydłowych". Aha, wspomniane już przechodzenie między jasną a ciemną stroną mocy nie pozostanie bez wpływu na podróżujących z Wami kompanów. Jeśli przykładowo uda się osiągnąć cel korzystając z nieczystych metod, a potem schrzanicie coś okazując słabość jako rycerz Jedi, to liczcie się z tym, że pomocnik sam wybierze najbardziej odpowiadającą mu ścieżkę. I pójdzie sobie w świat, wbrew zaskoczonemu graczowi.

Na uniwersum nowego KOTORa złoży się siedem kompletnie różnych światów, a w każdym z nich znajdzie się kilkanaście stref do odwiedzenia. Pełnej listy jeszcze nie znamy, ale wiemy, że w spisie planet ponownie pojawi się Dantooine, a na niej tradycyjnie już Akademia Jedi. Zawsze fajnie będzie wrócić na stare, dobre śmieci, ale po wizycie złożonej szkółce przez Malaka i jego oddziały nie będzie tu tak przyjemnie, jak kiedyś. Jednak poza kilkoma budzącymi wspomnienia placówkami, wszystkie areny będą kompletnie nowe. Nawet, jeśli przyjdzie Wam sprawdzić znane już miejsca, ujrzycie je w kompletnie nowym wykonaniu. Graficy nie poszli po najniższej linii oporu.



Nie jest tajemnicą, że KOTOR II korzysta z silnika doskonałej poprzedniczki i w związku z tym wszystkie elementy pracują na podobnych zasadach. Walka z zakapiorami rozegra się tak, jak poprzednio – na spokojny, turowy system wymiany ciosów naniesione zostaną śliczne animacje w czasie rzeczywistym. Podczas samych walk pojawi się możliwość błyskawicznego przełączania dwóch różnych stylów bijatyki, bez konieczności włażenia do menu. W zależności od dystansu do przeciwnika, wybierzecie sobie „emotkę" ze strzelbą, zmieniającą bohatera w siejącego laserem desperado, bądź ikonkę z podwójnym mieczem świetlnym, dobrą na bliskie dystanse. Ze zmian warto odnotować jeszcze możliwość przerabiania dostępnych w grze broni na ich znacznie potężniejsze odmiany, usprawnianie miecza świetlnego, a nawet zabawę ze zmienianiem kolorków jarzeniówy. Fanatycy Jedi spędzą przy tym na pewno nie jedną godzinkę.

W kwestii mieczy i spluw wszystko jasne, ale prawdziwa zabawa zacznie się przy manipulowaniu mocą. Tak, jak poprzednio, autorzy opracowali bardzo bogate drzewko skilli, na którym wykupicie kolejne, coraz potężniejsze umiejętności. Pojawią się stare moce, ale przybędzie też szereg nowych. Force Sight pozwoli rycerzykowi patrzeć przez ściany i rozeznać się, po której stronie mocy jest rozmówca. Force Clairvoyance to jasnowidzenie, umożliwiające zebranie potencjalnych wskazówek, a Force Rage dopali naszego bohatera, przez co będzie bił kilka razy mocniej.

KOTOR 2 zaplanowany jest głównie dla samotników. Oczywiście pojawi się wsparcie dla Xbox Live!, ale posłuży głównie do ściągania dodatków. Moc uderzy jeszcze w tym roku. ■■

newsflash

Samurai znajduje trzecią drogę

Pamiętacie Way of Samurai 2, prawda? Bardzo przyjemny symulator samuraja zdobył w naszych oczach spore uznanie. Japoński wydawca Spike wraz z dotychczasowym twórcą Aquire zapowiedzieli właśnie trzecią część sagi, wyłącznie na PlayStation 2. Tytuł gry to Samurai Western i, jak sugeruje sama nazwa, tym razem dzielni samurajowie trafią do dziewiętnastowiecznej Ameryki. Głównym bohaterem będzie dostojny Goujirou Kiryuu, który przybywa na zachód w pogoni za bratem. Poprzednie części gry skupiały się zarówno na akcji, jak i elementach przygodowych, natomiast Samurai Western będzie już czystej krwi siekaniną. Punkty doświadczenia i rosnący w siłę po każdej walce Kiryuu to nowy szkielet gry. Pojawią się nowe style walki i widowiskowe specjały. Samurai Western gotowy jest już w osiemdziesięciu procentach, a japońska premiera gry zapowiedziana została na tegoroczną zimę.

Lustereczko mówi...

W październikowym wydaniu czasopisma Game Developer Magazine widnieje lista dwudziestu najlepszych wydawców roku. Co dziwne, ankieta nie porównuje publisherów pod kątem zarobionej gotówki, ale bada takie kryteria jak: ilość i jakość współpracujących third-party developerów, przeciętna liczba niewypałów, oryginalność wydawanych tytułów oraz opinie developerów odnośnie współpracy. Bomba. Pierwsza piątka wygląda następująco:

1. Electronic Arts
2. Microsoft Game Studios
3. Sony Computer Entertainment
4. THQ
5. Ubisoft

Zaskoczeniem nie powinno być dziesiąte miejsce kochanego przez wszystkich Nintendo, które nie tylko zebrało słowa krytyki ze strony developerów, ale zdaje się także zbyt dużo uwagi poświęcać wiecznie remiksowanym klasykom. Ale mniejsza z tym.

Ciśnienie na Halo 2

Pre-ordery, czyli zamówienia przedpremierowe na Halo 2 w USA przekroczyły już liczbę półtora miliona egzemplarzy! Tymczasem Bungie spotkało nieszczęście - mniej więcej miesiąc przed premierą piraci zdobyli ukończoną już grę, która szybko wypłynęła w internecie. Przykra sprawa.

FIFA STREET

>> NOWA GRA EA SPORTS BIG!

Tak, tak! Jeden z najzdolniejszych i najbardziej kreatywnych zespołów Electronic Arts, specjalizujący się w ściśle zręcznościowych grach zapowiedział, że przymierza się do wypuszczenia FIFA Street. Zasady poważnej, stationowej piłki nożnej przeniesione zostaną tym razem na ulicę, gdzie "zabawa" toczy się na nieco innych, czasem mniej sportowych zasadach. W grze nie zabraknie znanych, licencjonowanych piłkarzy, występujących tym razem w nowych wcieleniach. Dostępne będą tryby zabawy 4-na-4 oraz (nowość!) 1-na-1.

W nowej grze od EA BIG popracujemy nad własną reputacją i karierą, które wraz z wygranymi meczami będą się pięły ku górze. Premiera FIFA Street przewidziana została na przyszły rok - gra zadebiutuje na wszystkich konsolach. Czekamy i mamy przy okazji nadzieję, że nie zapomnieli o kolejnej części kultowego SSX'a... ■■

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID 3
SNAKE EATER

>> CO TU WIELE PISAĆ... ODPALIŁEM DEMO MGS3. GRYWALNE. WYSTARCZY? MNIE WYSTARCZYŁO...

Zróbmy eksperyment. Odpalę to demo razem z Wami. Tak się cieszę, że je mam, że chcę się tym z kimś podzielić. Więc zrobimy tak. Mam komputer pod ręką i będę grał. A w miarę jak będę grał, będę pisał co się dzieje i co o tym myślę. W ten sposób tak jakby pogramy razem, prawda? No dobra. To uruchamiam...

Początek

Uruchamia się. A ja wiem, że akcja ma się toczyć jakoś w 1964 roku. Więc bohaterem może być młody Big Boss (z którego DNA sklonowano Snake'a). Fajnie będzie, bo Kojima musiał chyba pierwszy raz w historii wymyślić sprzęt bardziej prymitywny niż w poprzedniej części. Zobaczymy. Plansza tytułowa: drzewa, dżungla jakaś na moim ulubionym „mętnym filtrze". Ukochany napis: „Tactical Espionage Action". Metal Gear Solid 3: Snake Eater. Trial Version. Start Game. Jasne, że Start....

Intro

Jest noc. Wielki samolot desantowy i lista płac. „A Hideo Kojima game"... Bębny... Wiem, że połowa z Was już ma łzy w oczach. Też kocham ten napis. 5:30, 24 sierpnia 1964. A jednak. Będą zrzucać spadochnroniarza. Rozmowa w kabinie. Spadochroniarz wygląda jak Snake. Pali sobie cygaro. Upominają go, żeby poważnie podchodził do misji... Heheh... A on pali dalej. Dziesięć minut do zrzucenia. Koleś pstryka cygarem – ono w zwolnionym tempie leci. Koleś zakłada maskę. Otwierają się wielkie wrota na końcu samolotu. Na kadłubie napis „US Army" odbija światło wschodzącego słońca. Facet wstaje, podchodzi do wielkich, otwartych wrót i wiuuu... A więc znów początek gry ze spadaniem. Jak w MGS2! Swobodny lot wrzuca do krwi adrenalinę na maksa! Wreszcie! Znowu w akcji! A on leci. Leci w tzw. „headdownie". Koleś ma na imię Jack. Tak przynajmniej mówią do niego z samolotu (przez radio). Zadanie: ocalić jakiegoś naukowca, Sokołowa, ukrywanego przez KGB w opuszczonej fabryce. Dwadzieścia minut marszu na północ. Trzeba Sokołowa uwolnić i wykraść na Zachód. Snake rozpina spadochron. Nad samą ziemią, wpada w drzewa, gdzie gubi plecak, gałęzie drapią mu twarz, a on w końcu ląduje na glebie, wypinając się ze spadochronu na sam koniec. Mocarne! Widok na wielką dolinę dżungli... Muzyka przemiodniusia... Ech. Zdejmuje maskę i od razu do radia. Radio ma nowy wygląd: jest przykucnięty Jack i ktoś, z kim rozmawia, przedstawiony w formie ikonki. Tutaj Jack dostaje swój pseudonim misyjny „Naked Snake" (Nagi Wąż), w skrócie „Snake". No nieźle! Bez komentarza. Ma się skradać i poradzić sobie sam. Polując, jedząc węże i żaby. Z lekka mu się to nie podoba. Ale cóż. Ponieważ cały sprzęt był w plecaku, który utknął na drzewie, trzeba go odszukać.

Rozeznanie

Ale zanim to nastąpi widać już różnice w ułożeniu ekranu. Snake ma dwa mierniki „zdrowia". Jeden dotyczy kondycji, a drugi klasycznego zdrowia. Kondycja spada w trakcie wykonywania zadań. Im jest jej mniej, tym wolniej goją się rany, tym wolniej się Snake porusza i tym jest słabszy. Zdrowie natomiast się odbudowuje. W prawym górnym rogu znajdują się wszystkie dane dotyczące kamuflażu. Co mamy akurat na sobie i ile procent ochrony nam to daje. Np. 90% oznacza, że prawie nas nie widać, a -10%, że wyszliśmy w kamuflażu do walki w cyrku i wrogowie mają nas jak na dłoni. Można się przebierać w trakcie akcji, to nie zabiera wiele czasu – ot wybieramy odpowiednią opcję z menu i zatwierdzamy, a Snake już jest inaczej ubrany. Jest to ważne, ponieważ czasem brniemy przez liście, a chcemy się schować za kamieniem. Wtedy Kamuflaż „liście" będzie z lekka nie trafiony. W skład kamuflażu wchodzi malunek na twarzy i ubranko. W demie mamy dostępny jeden malunek i kilka ubranek do zabawy. Warto wspomnieć, że 100% kamuflażu sprawia, że przeciwnik może stać od nas około 2 metrów, patrzeć w naszą stronę, a nie widzieć (bo np. leżymy w trawie). To wszystko wiadomo z trailerów, więc się wymądrzam. Zanim pójdę po plecak próbuję zapolować. Wystarczy się przyjrzeć trawie. Tam, gdzie się porusza na pewno coś jest. O, widzę węża. Kładę się i dźgam go nożem. Wąż robi „puff" i na jego miejscu zostaje kartonik jak z „ration". Biorę. Włażę do menu. W dziale „jedzenie" są jakby klatki, w które wsadza się racje jedzenia. Można obejrzeć, co się złapało (z każdej strony) i zjeść to. Nie jedzony pokarm nie ma przy-

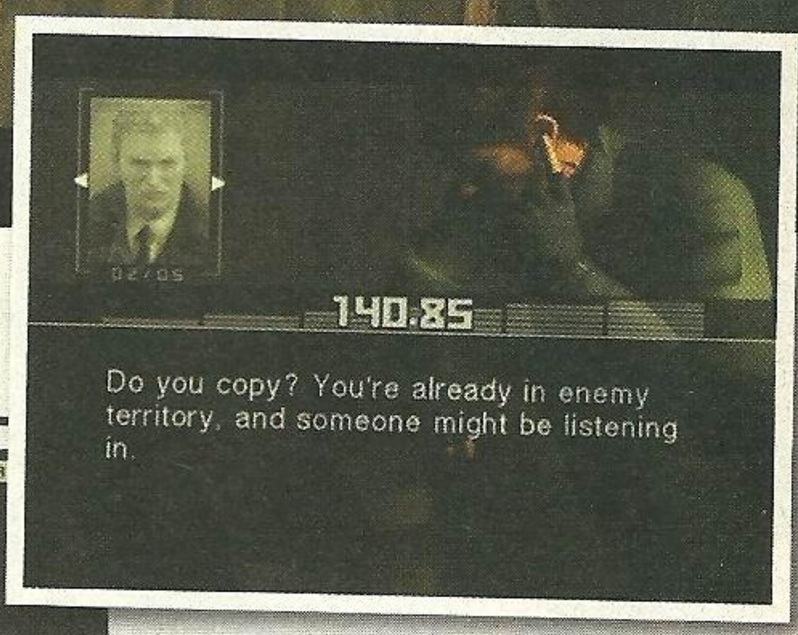
Sam na obcej ziemi. Ale za to już z shotgunem w łapie...

DEV: KONAMI WYDAWCA: KONAMI KONSOLA: PLAYSTATION 2 TERMIN: GRUDZIEŃ

➲ Zgodnie z naszym zwyczajem wprowadzamy od teraz blokadę informacyjną na temat fabuły MGS3. Demo zostawia setki pytań bez odpowiedzi. Niech każdy je pozna sam.

■ Przeprawa przez pilnowany przez dwóch strażników most okazuje się niełatwa...

PIERWSZY PRZECIWNIK. WIDZĘ GO. FAJNY, ZAKAPTURZONY ŻOŁNIERZ KGB. SPRAWDZAM CAŁY SPRZĘT – NIE MA RADARU! WIDAĆ JESZCZE GO NIE WYNALEZIONO (HMMM... JEGO AUTORKI, JEŚLI DOBRZE KALKULUJĘ, NIE MA JESZCZE NA ŚWIECIE). NO ŁADNIE...



pisanych wartości, ale jak się raz coś zje, to zaraz jest napisane czy jest pożywne i smaczne, czy nie. Fajnie. Hohoho... Da się też strącać owoce z drzew. Ale chodźmy po plecak.

Życie w dżungli

Bieg przez trawę, zjazd po błotnistym stoku i wreszcie drzewo obrośnięte bluszczem. Wciskamy trójkąt i Snake się wspina. Widać nie na każde drzewo będzie można wejść. Tylko z bluszczem. Snake na górze sam włazi na gałąź, a po wciśnięciu trójkąta zwiesza się z niej i zgarnia wiszący plecak. Cholera – nie da się manewrować kamerą. Szkoda. Spadamy i znów rozmowa przez radio. Tym razem przypisują nam paramedyka, a ściślej paramedyczkę (widać w każdej części musi być ktoś taki), a także rozmawia z nami Boss – kobieta będąca mentorką Big Bossa. O, rany... Rozmowa jest o wojnie... Pierwsza poważna rozmowa w ukochanym przez nas klimacie. Nie wiem czy streszczać, żeby nie zepsuć. Wynika z niej, że tak naprawdę nie istnieją na wojnie wrogowie. Wszystko zależy od ludzi i czasów, w których żyją. Prawdę mówiąc kolejne ciarki mam za sobą. Paniusia mówi, żeby Snake wystrzegał się wiązania z ludźmi będąc żołnierzem i nie ufał nikomu. W trailerach pokazywano jak paniusia opowiada, że przeszła na stronę Rosjan. Czyżby przygotowywała go na to? W rozmowie pojawia się wreszcie CQC, czyli strategia walki wręcz, kiedy przeciwnik jest blisko. Czym to się objawia? Tym, że Snake ma pistolet ze zintegrowanym nożem. W zależności od tego jak daleko ma przeciwnika, takie techniki zastosuje. Sprawdzimy. Kolejna lokacja – bagna.

Bagna

Tu krótki bieg przez trawę. Widać, że źdźbła podnoszą się po krótkiej chwili od naszego przejścia – pewnie strażnicy będą mogli po tym poznać, że przed chwilą gdzieś byliśmy. Przez krzaki biegnie się też znacznie wolniej. Na bagnach czeka na nas kilka gawiali (takie wielkie krokodyle z wąskimi pyskami). Da się je sprzątnąć karabinem, albo granatem. Próbuję każdej broni. Został tryb strzelania FPP i dobrze. Strzał w głowę ze snajperki zdejmuje nawet dwa gawiale za jednym razem! Tylko trzeba się położyć i przestrzelić głowę pierwszemu. Fajowe! Zostaje po nich jedzenie, więc biorę. Brodzę chwilę w bagnie i... Tonę. Cholera. Ładuję grę od ostatniej lokacji. Teraz nie przesadzam z błotem. Dobra. Idziemy dalej.

Pierwsze starcie

Pierwszy przeciwnik. Widzę go. Fajny, zakapturzony żołnierz KGB. Sprawdzam cały sprzęt – nie ma radaru! Widać jeszcze go nie wynaleziono (hmmm... jego autorki, jeśli dobrze kalkuluję, nie ma jeszcze na świecie). Są jakieś głupie urządzenia (wykrywające istoty żywe, wykrywające ruch), które trzeba odpalać ręcznie i wyczerpuje się im bateria. No ładnie. Wolę próbować bez radaru w takim razie. Chowam się za kamień i zmieniam kamuflaż. Koleś mnie mija, a ja na przyciskach kierunkowych za nim. Na przyciskach Snake zawsze się będzie skradał, więc wygodniej. Podchodzę i... delikatnie wciskam kółko. Snake ma w ręku pistolet z nożem. Niestety – przerzuca kolesia tylko na glebę. Tamten mi wstaje i wzywa alarm. Ja z kolei w niego pistoletem usypiającym. Nic z tego. Przybiegają inni. Spryciarze. Żaden nie wylazł. Wszyscy za drzewami. Lecę do nich z shotgunem. Chyba w demie jest więcej broni po prostu. Wywalam z bliska i dwóch kolesi leci jak z procy w krzaki. Umierają od razu. Dwóch kolejnych zdejmuję i się chowam. Żeby przeczekać alarm. Nic z tego. Pozostali budzą kolesia, któremu środek usypiający zaczął działać. Sprytciuchy. Alarm spada. Chcę wyłazić i co słyszę?... „Wróg jest chyba w pobliżu. Szukajcie dalej!" No nie! Spoglądam na energię. Jest jej mało. Zaraz mnie znajdą. Trzeba zmienić lokację, to alarm się zresetuje. Wstaję i biegnę pod ogniem kul. Cudem wybiegam dalej i... jedyne co widzę, to fakt, że alarm przetrwał zmianę miejsca. Tu już na mnie czekali. Znów ładuję grę. Tym razem podchodzę do pierwszego strażnika cicho i wciskam kółko na maksa. Wreszcie widać CQC! Snake wykonuje śliczną dźwignię, przyduszenie i po kilku wciśnięciach kółek dopiero wtedy, dosłownie rozrywa kolesiowi gardło. Suuuper! Widać, że zespół tworzący CQC dla MGS3 dowodzony był przez człowieka szkolącego SWAT w USA. Z resztą strażników nie walczę, tylko się przekradam. Kolejna lokacja to wielki wiszący most.

Most

Dwóch strażników co najmniej. Co robić? Dojść do mostu to jedno. A przejść przez niego? Toż jest się jak na patelni. No dobra. Próbuję się przekraść. Umieram. Załadowanie gry. Usypiam pierwszego strażnika i zwieszam się z mostu. Pode mną ze sto metrów przepaści i rwąca rzeka. A ja do przodu. O – można strzelać, wisząc na jednej ręce. Ubywa mi kondycji... Ciekawe czy dotrwam. Fajne jest to, że dżungla jest ograniczonym miejscem, są wyznaczone ścieżki, a jednak to wcale nie przeszkadza. Brawo, Kojima! A ja na moście. Docieram do końca i okazuje się, że mogę się puścić i spaść na skalną półkę. Tutaj czekam na zakończenie alarmu (znaleźli uśpionego strażnika) i dosłownie w chwili odwołania go zdejmuję ze snajperki ostatniego żołnierza. Głos z bazy mówi już do trupa: „Rozumiem. Wracaj na pozycję". Ale jazdka!

Fabryka

Wreszcie fabryka. Niemal bajkowe ruiny z czerwonej cegły. Mnóstwo trawy, ścieżek i murków różnej wysokości. Tak jak w poprzednich częściach (zwłaszcza MGS) tona tutaj możliwości przeczołgiwania się w fundamentach, itp. Zmiana kamuflażu na „cegiełki" i naprzód. Trzeba przejść po przekątnej tego miejsca i wejść w drzwi z naukowcem, kiedy nie będzie alarmu. Są dwa sposoby oczywiście: przekraść się lub wszystkich zabić. Ale korzystając z faktu, że wreszcie mam budynki, piętra i pomieszczenia (co prawda z powyrywanymi częściowo ścianami, ale trudno), próbuję walki w tym pseudomieście. Chłopaki spisują się na medal. Chowają się, nawołują. Trochę wpuszczam ich w maliny wystawianiem się i szybkim chowaniem, co prowokuje ich do wyjścia na moją linię strzału. Po kilku razach dostaję w prezencie granat. Z trudem nawiewam. Ostatni przeciwnik stoi przy beczkach z ropą, o które zawadzają moje pociski. Eksplozja i facecik pomyka przed siebie, ciągnąc ognisty pióropusz. Uiiiii! Chwilę jeszcze się kręcę przenosząc zwłoki (czasem coś z nich wtedy wypada), a potem włażę w drzwi z naukowcem. Czarny ekran i demo się kończy...

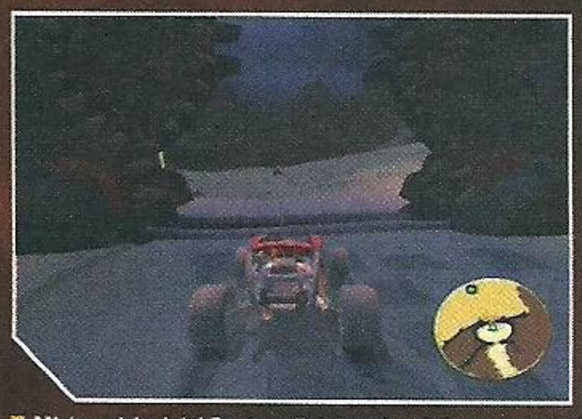
Ale zanim...

Ale zanim się skończy – jak zwykle – ulubiony teatr cieni Kojimy. Czyli ktoś coś mówi, ale nie wiemy kto. Rozmawiają o tym, że jeśli coś wpadnie w ręce „Colonela", będzie to koniec Zimnej Wojny, a nastanie Era Strachu. Że Colonel chce wysadzić głowicą jądrową swoich przyjaciół? Kumpli? A ktoś mu nie pozwala. Że ktoś chce pokazać Snake'owi, czym jest piekło... A Boss (ta panienka) mówi: „Czekałam na ciebie, Snake!". I słynny już napis „Only the Snake is true hero!" Jest to napis z haczykiem, ponieważ – co wnikliwsi pewnie już widzą, jest tam wyraz „the". Oznacza więc to po polsku nie: „Tylko Snake jest prawdziwym bohaterem", a „Tylko TEN Snake jest prawdziwym bohaterem". Nieźle, co? Czyżby znany nam i kochany Snake nie był prawdziwym bohaterem? Końcowy napis jest równie enigmatyczny: „MGS relives yesterday, to survive tommorow". „MGS" – wiadomo, „relive" – przeżywać na nowo, „yesterday" – dzień wczorajszy, „to survive" – by przeżyć, „tommorow" – jutro. Oto zagadka, z którą Was zostawiam. Nieźle się wspólnie grało. Dzięki.

Grabarz

■ ■

Jason Rubin – twórca takich gigantów, jak Crash Bandicoot, czy Spyro the Dragon oznajmił, że planuje opuścić firmę Naughty Dog. Jak 3 ochrzczony został mianem pieśni pożegnalnej i jest jego ostatnim tytułem nad którym Jason pracuje w studiach „Niegrzecznego Psa".



Misje, gdzie Jak i Daxter pilotują czterokołową terenówkę należą do jednych z najprzyjemniejszych momentów w grze! Naughty Dog udało się stworzyć jeden z lepszych modeli jazdy. Niżej – Jak testuje nową broń na strzelnicy.

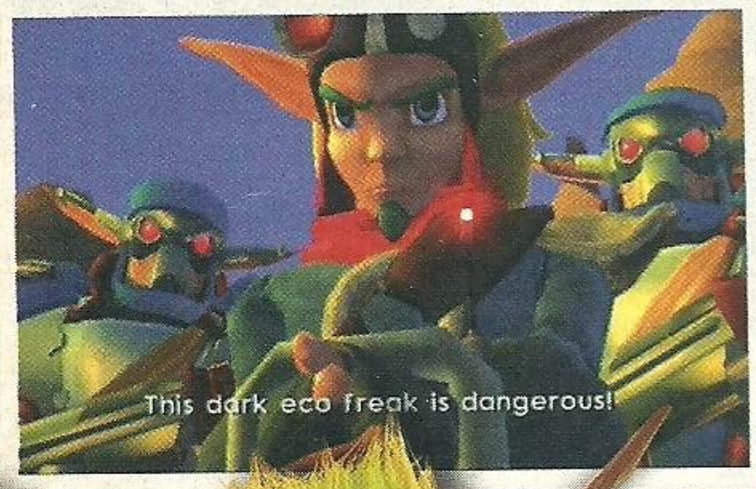
DEV: NAUGHTY DOG WYDAWCA: SONY KONSOLA: PLAYSTATION 2 TERMIN: GRUDZIEŃ

JUŻ GRALIŚMY

JAK III: BACK TO BASICS

>> NIEUCHRONNIE NADCHODZI KONIEC...

Wraz z najnowszą częścią serii prawdopodobnie ostatni raz nadarzy się okazja sprawdzenia w akcji Jaka i Daxtera. Nie będzie więcej nowych przygód pociesznej pary bohaterów, a wszystkie wątki zostaną rozwiązane właśnie w trzecim podejściu. Jasne, nie wyklucza się w przyszłości krótkich, epizodycznych ról, czy innych gościnnych występów, ale nie zmienia to faktu, że opowieść o analfabecie z zieloną bródką i nieodłącznie towarzyszącej mu rozkrzyczanej wiewiórce planowana była właśnie na trzy epizody. Ostatni z nich zaczyna się w miejscu, gdzie dobiegła końca poprzednia opowieść. Otóż, w skrócie rzecz biorąc, Jak ma spore kłopoty. Ponownie witamy się z chłopakiem w momencie, gdy rada miasta Heaven City jednogłośnym werdyktem wypędza go wraz z Daxterem poza mury metropolii, dla której nadstawiał karku w poprzedniej części gry. Pozostawiony sam sobie na środku pustyni, Jak trafi do kolejnego, mocno zabudowanego getta o nazwie Spartus. Tutaj już ostatecznie poświęci się próbie rozwiązania zagadki przeklętych Prekursorów i płynącej w jego żyłach energii Dark Eco.



Akcja trzeciego Jaka rozegra się zarówno na ulicach wspomnianego miasta, jak również daleko poza nimi. Bieganie po getcie rozwiązane zostało w znajomy sposób – otóż chłopaki dostaną mapę, a wraz z nią – wykaz wszystkich ulic, domów oraz kluczowych dla fabuły miejsc. Najbardziej rozbawił mnie fakt, że w tej części gry Jak dosiada... dinozaura i na jego grzbiecie porusza się uliczkami Spartusa! Nie ma futurystycznych pojazdów szybujących nad głowami, nie ma korków i wreszcie – nie ma wojska strzegącego porządku. Tutaj każdy nosi przy sobie broń i nie zawaha się jej użyć, na przykład w rewanżu za poniesione krzywdy. Klimat naprawdę przygnębia.

Tyle, jeśli idzie o miasto. Jednak podążając ścieżką fabuły niejednokrotnie trzeba będzie zapuścić się na pustynię lub przylegające do getta kaniony i lasy. Na piaszczystych odludziach bardzo przydatny okaże się buggy – czterokołowy pojazd terenowy. Już samo uczestniczenie w nauce jazdy uświadomiło mi, jak rewelacyjny model opracowało Naughty Dog. Zaryzykuję stwierdzenie, że na silniku Jak 3 można spokojnie zrobić zupełnie nową grę wyścigową, a obroni się ona rewelacyjnym sterowaniem i wyczuciem pojazdu. Model jazdy jest bardzo dobrze wyważony, lekko ociężały i pozwala na śliczne manewry. Tu i ówdzie porozrzucano również świecące dopałki, a zebranie ich wszystkich pozwoli znacznie przyspieszyć furę. Maskę pojazdu zdobią dwa karabiny i będą one raczej niezbędne w konfrontacji z mieszkańcami pustyni. Na tym jednak nie koniec, bo oprócz samochodu Jak wypróbuje także lotnię, deskorolkę i wspomniane wcześniej dinotransportery. Aha, o ile zwierzaki da się przejąć zupełnie za darmo, tak na samochody trzeba cierpliwie zapracować serią wymyślnych testów, które przygotował marudny właściciel. Ale warto, zwłaszcza, że wraz z postępem w grze, garaż ślicznie zapełnia się kolejnymi modelami aut.

Jak 3 zapowiadany jest jako „rozbudowana część druga", jednak autorzy przygotowują sześćdziesiąt zróżnicowanych zadań do wykonania. Misje będą momentami na tyle różne, że gra przypominać zaczyna bardzo wciągający i długi koktajl gatunkowy. Jest tu platformówka i masa strzelania, są wyścigi samochodowe, ratowanie przyjaciół z sytuacji podbramkowych, ganianie po lesie na deskorolce, niszczenie przeciwników, ochrona konwoju, obsługa gigantycznego działa i proste zagadki rytmiczne, gdzie należy wciskać odpowiednie guziczki w ustalonej sekwencji. Wymienia się to jednym tchem, a atrakcji jest przecież znacznie, znacznie więcej. Bardzo podobała mi się akcja, w której Jak rozpędził samochód, wbił się nim w sam środek pilnie strzeżonej twierdzy i rozpoczął wycinanie brzydali od środka. Konwencja zabawy zmienia się praktycznie non stop, co powinno dodać jej nieco żywotności w rękach szybko nudzących się graczy. Sześćdziesiąt misji oznacza długie godziny grania i niech nie zdziwi Was zbytnio fakt, że po tygodniu zabawy licznik pokaże zaledwie kilkanaście procent postępu.

W misjach pomocny okaże się zestaw czterech broni, wśród których namierzycie strzelbę, karabin, vulcana i działo plazmowe. Każdą zabawkę można trzykrotnie ulepszyć, co nieprawdopodobnie wzmacnia jej zdolności bojowe. Dodatkowo Jak potrafi sam zadbać o swoje zdrowie – to trudna gra, łatwo tu zginąć i być może dlatego bohater samoczynnie regeneruje energię, a poziom jego zdolności leczniczych opisuje nowy, niebieski paseczek. Poza tym, przywitajcie starego, dobrego Jaka. Nadal potrafi on krzepko przeskakiwać przepaście, przetaczać się po ziemi, uderzać z łapki i wytłumaczyć przeciwnikom kilka spraw pociągając za spust. Podobnie jak w poprzedniej części, chłopak zamieni się też czasem w mrocznego demona i przez krótką chwilę będzie kilkukrotnie silniejszy i szybszy. Każda ubita istotka, niezależnie czy będzie to wróg, czy przyjaciel, wyrzuci z siebie fioletowe kryształy niezbędne Jakowi do uruchomienia ciemnej mocy.

Co mnie w tym wszystkim martwi? Jak 3 nie zapowiada się na megaszybką grę akcji, ale spokojnego platformera mieszającego do oporu większość znanych gatunków gier. Momentalnie rzuca się przez to w oczy, że poza leczeniem i strzelaniem elektryczną kulą, Jak nie potrafi nic więcej. To długa, poważna, planowana na kilkadziesiąt godzin gra, są nowe odmiany broni, nowe pojazdy, ale często odnosiłem wrażenie, że to wszystko już kiedyś było. Jak 3 oczywiście spełni oczekiwania wszystkich miłośników serii, ale czy napędzi Naughty Dog nowych klientów? Odpowiedzi wkrótce!

Matt ■■

■ W Jak 3 znalazł się także szybki i dynamiczny wyścig poduszkowców. Trzeba uważać na wystające z ziemi żelastwo i jak najszybciej dobić do mety.

Im więcej uwagi Fiona poświęci swojemu psu, tym łatwiej będzie go później kontrolować. Natomiast dłuższe przebywanie w towarzystwie maszkar napełni dziewczynę strachem, a opanowanie nerwów może okazać się trudne. Ciekawe, jak autorzy to rozwiążą...

Śliczna, kolo... grafika i lekk... zdeformowane... postacie...

i DEVELOPER: SEGA WYDAWCA: SEGA KONSOLA: PLAYSTATION 2 TERMIN: 2005

SHINING TEARS

>> LŚNIĄCE ŁZY SEGI

Shining Tears, mimo iż ukończony dopiero w połowie mocno pobudza wyobraźnię fanów Segi. W końcu będzie to w prostej linii spadkobierca kultowej serii Shining Force, która swój chwalebny pochód przez konsolki zaczęła jeszcze za czasów 8-bitowych platform. Shining Tears to klasyczny, wykonany w technice 2D action-RPG, w którym pierwsze skrzypce zagra nastolatek Xion. Chłopaczek cierpi na ostrą amnezję, ale odkąd pamięta, całe życie wychowywany był w królestwie Shildea. Akcja gry rozpoczyna się w momencie, gdy rodzinne miasto młodzika zostaje najechane przez imperium Rungeist. W zaistniałej sytuacji Xion nie będzie się długo namyślał – staje do walki, a zadaniem gracza będzie wyparcie najeźdźcy daleko poza granice miasta. Jedną z największych innowacji w Shining Tears będzie wprowadzenie do gry drugiego, mającego ogromny wpływ na przebieg wydarzeń bohatera. Oczywiście to Xion zagra pierwsze skrzypce, ale od tego, komu zaufa i kogo ostatecznie wcieli do swojej drużyny zależało będzie jak zakończy się cała afera. Spośród masy napotkanych istotek każda z nich ma inne zamiary i plany związane z Xionem. Wśród przyjaciół nasz dzielny chłopak napotka Elwinga, Ryunę i Volga (odpowiednio: myśliwego, księdza i samuraja), natomiast niejednokrotnie skrzyżuje swą broń z Keinerem (dziewiętnastoletni samurai) i Cheironem (leciwym, dobijającym czterdziestki rycerzem). W miłości, przyjaźni i zdradzie nasz siedemnastoletni bohater zmuszony będzie do ciągłego dokonywania wyborów.

Jak na klasyczny RPG przystało, Xion i jego wesoła ekipa wezmą udział w wielu losowych starciach, a każde zwycięstwo podciągnie ich statystyki i zwiększy bojową przydatność. Wzrost poziomu postaci równoznaczny będzie także zarobieniu kilku punktów umiejętności, które Xion przeznaczy na zakup przydatnych specjałów. Przez całą grę prowadzić będziemy głównie naszego bohatera, ale możliwe będzie także wydawanie poleceń podopiecznym. Kilka prostych komend bohater wykrzyczy poprzez rozwinięcie stosownej listy (ukrytej pod przyciskami R1, R2) i wybranie odpowiedniego polecenia. Walki będą się toczyć w czasie rzeczywistym, więc umiejętne opanowanie łańcucha poleceń stanowiło będzie niejako podstawę. Aha, Shining Tears umożliwi zabawę dwóm graczom jednocześnie, ale jak twórcy wyobrażają sobie takie rozwiązanie, na razie nie wiemy (bo walki to jedno, a co z łażeniem po miastach?). Wiemy natomiast, że bardzo fajnie zapowiada się możliwość tworzenia przyjaźni między postaciami w grze. To od nas zależało będzie czy coś zaiskrzy między kobietą i mężczyzną, elfem i bestią, dwoma facetami... itd. Gra ukaże się w Japonii w tym roku. ■■

Jak widać do walki stanie jednocześnie nawet i kilkunastu przeciwników. Niezle.

HAUNTED GROUND

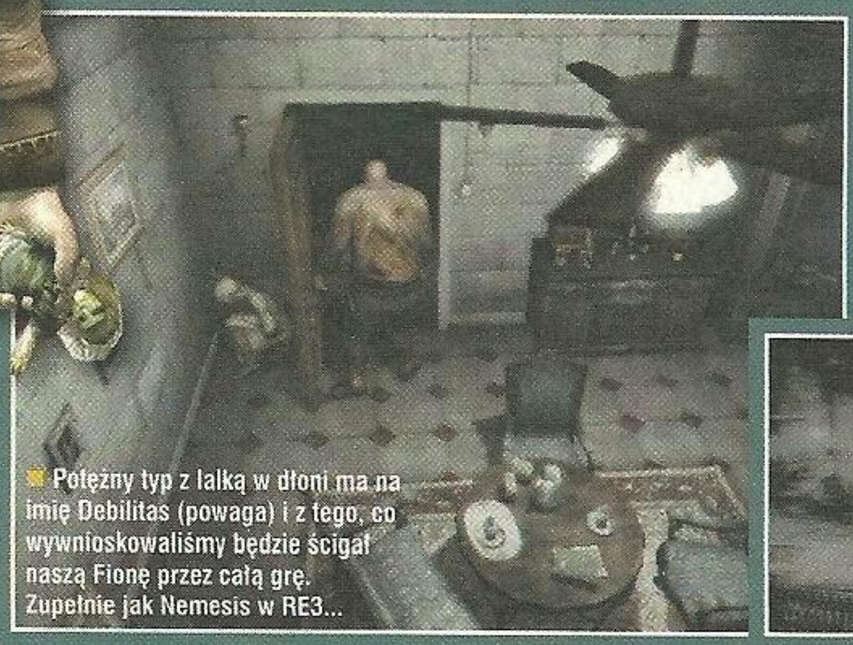
>> ZUPEŁNIE NOWY SURVIVAL HORROR ZE STAJNI CAPCOM

i DEVELOPER: NINTENDO WYDAWCA: NINTENDO KONSOLA: GAMECUBE TERMIN: LISTOPAD

Odpust coordinator przypałętał się do ekipy Capcom po ukończeniu prac nad Sudeki. Jak ta panna jest ubrana...

Capcom, najbardziej prężny japoński dostawca gier nie śpi i regularnie daje o sobie w ostatnim czasie znać. Ledwo ochłonęliśmy po kapitalnym demie Devil May Cry 3, ledwo przykleiliśmy szczękę na należne jej miejsce po sprawdzeniu wczesnej wersji Resident Evil 4, a na horyzoncie już widnieje kolejna, bardzo obiecująca zapowiedź. Po szybkiej demonstracji na tegorocznym Tokyo Game Show, Capcom wypuszcza świeżutkie screeny i garść informacji na temat najnowszego, ponoć bardzo nietypowego survival horroru o nazwie Haunted Ground (w japonii: Demento). Nietypowego, bo straszącego w nieco inny sposób niż nasz ulubiony kilkunastoodcinkowy taśmociąg o ludziach z odzysku. Haunting Ground uderzy bardziej w sferę wyobrażeń i tego, co na pierwszy rzut oka niewidoczne. Główną bohaterką gry będzie Fiona Belli – osiemnastoletnia dziewczyna dochodząca do siebie po wypadku samochodowym, w którym straciła rodziców. Dziewczę budzi się w gigantycznym zamku, zaś tutejsi mieszkańcy usłużnie informują ją, że jest owego zamczyska pełnoprawną dziedziczką. W chwilę potem Fiona zostaje zaatakowana przez zdeformowane, bezzębne pokraki, przed którymi musi się bronić, a ostatecznie uciekać. Dalej będzie już tylko lepiej. Zakrwawione lalki przybite do ścian, chore witraże przedstawiające martwe dzieci, ciemne lokacje rozświetlone jedynie płomieniami świeczek – Capcom zdecydowanie stawia na ciężki klimat. Dosyć oryginalnie zapowiada się fakt, iż Fiona na swojej drodze dość szybko spotka psa o nazwie Howie, który po uwolnieniu z niewoli będzie się odtąd błąkał za główną bohaterką. Zapowiada się na to, że kluczem do sukcesu będzie odpowiednia współpraca między dziewczyną i psem. Howie potrafi sprawnie wykonać kilka podstawowych komend, takich jak: idź, wracaj, czekaj, zagryź i temu podobne. Pomocny okaże się też psi węch, dzięki któremu Fiona namierzy potrzebne przedmioty, a także zdolność czworonoga do przeciskania się przez małe szpary w ścianach. Kooperacja przyda się również podczas walk. Jeśli przeciwnik okaże się stanowczo za mocny, wówczas Howie odwróci uwagę napastnika, a Fiona zwyczajnie ucieknie. Cóż, wspólne rozwiązywanie napotkanych problemów, współpraca w obliczu zagrożenia, opiekowanie się przyjacielem – to wszystko brzmi trochę jak ICO, ale Capcom, mistrz survival horrorów stanowczo kładzie nacisk na strach towarzyszący mrocznej przeprawie przez gotycką fortecę. Za każdym razem, gdy w stronę Fiony zbliżał się będzie jakiś obleśny pokrak, jej serce zacznie mocniej bić, ekran zmieni nieco kolorek, a joypad zacznie mocno wibrować.

Nowa produkcja Capcomu wygląda bardzo interesująco. Samotna dziewczyna z psem na środku nawiedzonego, ciemnego zamku po prostu nam się podoba. Wszystkie sceny filmowe wziął na siebie Naoto Takenaka – japoński reżyser filmowy. Facet ten ma w dorobku między innymi konsultacje przy residentowych wstawkach. Cóż, do premiery zostało jeszcze trochę czasu – Europa oficjalnie przywita Haunted Ground wiosną 2005 roku, zaś USA – kilka miesięcy później. Do tego czasu na pewno jeszcze sporo usłyszymy na temat tej gry. Pozostaje wpatrywać się w screeny i czekać na więcej informacji. ■■



Potężny typ z lalką w dłoni ma na imię Debilitas (powaga) i z tego, co wywnioskowaliśmy będzie ścigał naszą Fionę przez całą grę. Zupełnie jak Nemesis w RE3...

DEVELOPER: SPARK UNLIMITED WYDAWCA: ACTIVISION KONSOLA: PS2, XBOX, GCN TERMIN: GRUDZIEŃ 2004

CALL OF DUTY™ FINEST HOUR™

SCOTT LANGTEAU Z UDAWANYM SPOKOJEM PRZEŻUWAŁ KAWAŁEK KURCZAKA, PRÓBUJĄC WYMYŚLIĆ DOBRĄ ODPOWIEDŹ NA KOLEJNE Z MOICH NIEZLICZONYCH PYTAŃ. WIEDZIAŁ JUŻ DOBRZE, ŻE NIE PÓJDZIE MU ZE MNĄ TAK ŁATWO JAK Z GREKIEM, KTÓRY WSTYDZIŁ SIĘ MÓWIĆ PO ANGIELSKU CZY PORTUGALCZYKAMI ZAJĘTYMI KONSUMOWANIEM KOLACJI ZA PIĘTNAŚCIE FUNTÓW.

TXT: MIELU

„Najbardziej dumny jestem z intensywności rozgrywki. Gracz nie ma chwili odpoczynku, bo ciągle coś się dzieje. Cieszę się również z tego, że udało nam się wrzucić na pole bitwy około dwustu żołnierzy jednocześnie. No i jeszcze świetne są poziomy, w których jeździ się czołgiem" – odpowiada w końcu.

Zanim pozwolono mi sprawdzić grę w akcji, zaprezentowano pierwszy poziom, bardzo przypominający lądowanie na plaży Omaha w Medal of Honor. Nic w tym dziwnego, skoro Spark Unlimited składa się ze współtwórców Frontline. A poza tym chyba nie może być lepszego wprowadzenia do wojennej gry FPP niż tego rodzaju scena.

Niewielka łódka z kilkoma żołnierzami zbliża się do brzegu. Nie zostało powiedziane jakiego, ale nie jest to aż tak ważne (imho to Stalingrad będzie i kopia sceny z filmu „Wróg u bram" – mac). Liczy się tylko to, że niejaki generał Durasov próbuje podnieść morale załogi wykrzykując z niby radzieckim akcentem jakieś chore ideologiczne hasła. Średnio mu się to udaje, skoro kilku żołdaków wyskakuje z łodzi, za co dostają po kulce w łeb. Ale nie dziwię im się zbytnio – widok płonącego brzegu robi piorunujące wrażenie. Co prawda jest noc, ale ogień jest wszędzie i co chwilę coś wybucha rozświetlając okolicę. Na domiar złego nad łodzią przelatują samoloty (straaasznie nisko, coś chyba autorom gry się tu pomyliło) cedząc śmiercionośnymi seriami w łódkę. Jakimś cudem żołnierze docierają jednak do brzegu i w tym momencie prowadzący prezentację przejmuje kontrolę nad jednym z nich.

Jest ostro. Ostrzej niż na plaży Omaha w Medal of Honor. Sporo rannych leży przy brzegu, lekarze próbują ratować ich życia, słychać krzyki cierpienia, co chwila gdzieś niedaleko przelatuje kolejny pocisk. Jakiś oficer przyzywa „naszego" żołnierza i razem biegną pod górkę, u szczytu której znajdują się ruiny budynków, skąd wróg sypie ołowiem. Niesamowita jest muzyka. Chóralne śpiewy i melodie bardziej znane z erpegów doskonale komponują się z tym, co dzieje się na ekranie (potężna plazma, za którą oddałbym obie nerki i pół wątroby). A dzieje się naprawdę sporo. To z tego poziomu najbardziej dumny jest Scott. W pewnej chwili, gdy sterowana przez osobę dzierżącą pada postać przebiega przez okopy, nad głową przeskakuje jej, na oko czterdziestu żołnierzy. Nie jestem w stanie policzyć czy w sumie pod górę wspina się ich dwustu, jak mówił Scott, ale na pewno nikt nie poczuje się samotnie. Nieźle prezentuje się tzw. efekt shellshock, gdy tuż obok gracza wybucha granat. Czas na chwilę zwalnia, dźwięk staje się niewyraźny. Chwilowe ogłuszenie i można śmigać dalej. Fajny patent. Prezentujący grę chwilę jeszcze próbował swoich sił, ale wszelkich nadziei pozbawił go ukryty gdzieś w ruinach cekaem.

Pora na herbatę, choć to dopiero szesnasta

O ile lądowanie na nieznanej mi plaży zrobiło na mnie niesamowite wrażenie, o tyle kolejny zaprezentowany poziom trochę mnie rozczarował. Wcielając się w amerykańskiego żołnierza, gracz dostaje za zadanie ochronę czołgów przed wyposażonymi w ciężką broń piechociarzami wroga. Rozumiem, że pokazywano roboczą wersję, ale sztuczna inteligencja przeciwników pozostawiała wiele do życzenia. Postanowiłem jednak przyjrzeć się temu bliżej, gdy już sam zasiadłem do konsoli. Do dyspozycji były cztery iksboksy oraz osiem peesdwójek. Do tego dochodziła możliwość pograna na plazmie, ale kto by miał odwagę zasiąść przed telewizorem wartym pięćdziesiąt tysięcy zeta? Z niezrozumiałych powodów goście z Activision podpięli konsole do monitorów LCD jakiejś „kambodżańskiej" firmy, na których nie potrafili ustawić obrazu. Dość powiedzieć, że przez pierwsze piętnaście minut grałem niemal zupełnie po ciemku, strzelając w zarysy postaci i błądząc bezsensownie dookoła. Później było lepiej, ale fatalnie dobrane monitory sprawiły, że czułem jakbym grał w grę na PS one. I tylko rzut okiem na plazmę przypominał mi, że Call of Duty: Finest Hour nie jest brzydkim tytułem. Szkoda, Activision, szkoda. Aha, nikt nic nie mówił o rzekomej wersji na GameCube. Cisza w eterze.

Aiii, to boli

Do mojej dyspozycji oddane zostały trzy poziomy. Autorzy co prawda odkryli wszystkie (wystarczyło do tego proste combo czterech przycisków), ale prosili,

Stalingrad w pełnej krasie. Z pewnością pamiętacie *Wroga U Bram* i to, co działo się podczas obrony miasta nazwanego imieniem Stalina.

■ Walki w miastach są niezwykle zaciekłe, po ekranie przewalają się setki żołnierzy. Z tego najbardziej dumni są autorzy.

■ Paniczna ucieczka faszystowskiego plutonu to cudny widok dla zmęczonego żołnierza.

by ich nie oglądać. W ukończonej wersji znajdą się trzy epizody, na które składać się będzie w sumie dziewiętnaście misji. Nowością w stosunku do pecetowej siostry ma być szóstka bohaterów. Po dwóch angoli, jankesów i rusków. Nie udało mi się niestety sprawdzić w akcji Anglików.

Na pierwszy ogień poszedł nasz północno-wschodni sąsiad. Zadanie było proste. Wpaść do budynku, wykosić wszystkich niemiaszków, rozstawić cekaem i tyle. Gra jest oczywiście okrutnie poskryptowana – zawsze wiadomo, że za drzwiami będzie kilku wrogów, z czego jeden wychyli się z lewej strony przewróconego stołu, a drugi z góry. Trzeci czaić się będzie po prawej w kącie. Nie jestem przeciwnikiem skryptów pod warunkiem, że gdy już zacznie się dym, odpali się SI pozwalająca przeciwnikom na podjęcie jakichś sensownych czynności. A tutaj niestety jest średnio. Jeden z Niemców czających się za stołem z niewiadomych powodów wstał i zaczął biec w moją stronę, po czym zawrócił, przebiegł dwa kroki, odwrócił znów w moim kierunku i załadował broń. Wtedy dostał kulę w łeb. Podobnych akcji jest dużo więcej. Raz moi współtowarzysze wdali się w morderczą wymianę ognia z wrogiem, a ja stanąłem z boku i... odłożyłem pada, by przekąsić sobie jedną ze smakowitych bułeczek, jakimi byliśmy częstowani za ładny uśmiech. W międzyczasie nikomu nie przyszło do głowy chociaż ostrzegawczo strzelić w kierunku mojej postaci.

Zapytałem o to Scotta, który nie ukrywał, że na razie SI jest słabą stroną gry. „Ale nad tym będziemy pracować później. Zapewne zauważyłeś, że gdy podchodzisz do przeciwnika, odskakuje na dwa metry by oddać strzał, zamiast uderzyć kolbą. I odwrotnie – gdy staniesz kawałek od niego, zamiast posłać ci kulę w łeb będzie bezsilnie tłukł karabinem powietrze. Jest to kwestia dopracowania tego, co widzi przeciwnik. Będziemy poprawiać kod tak, by SI oceniła czy jesteś wystarczająco blisko by zadać ci cios kolbą, czy może wciąż lepiej strzelać. Póki co, ten element jest bardzo wczesny i dlatego może ci się niezbyt podobać". Okazuje się jednak, że nie jest to jedyny powód dziwnego zachowania się żołnierzy wroga. „Mówiłem już, że jestem dumny z intensywności rozgrywki. Z tego, że dużo jednocześnie znajduje się na polu bitwy. A teraz zobacz, że jest to możliwe, mimo iż grasz na PS2. Chciałbym poznać kogoś, kto jest w stanie wrzucić setkę inteligentnych postaci walczących na raz w grze na tę konsolę". W sumie facet ma rację. W każdym razie ufam, że ten element zostanie poprawiony. Skoro Scott tak mówi.

Tu nie będzie medali, tu nie będzie honoru

Call of Duty: Finest Hour to kolejna gra po Shellshocku, której twórcy grą słów próbują przekonać gracza, że Medal of Honor już nie jest królem gier wojennych. Pamiętacie hasło reklamowe SS – „Zapomnij o medalach, zapomnij o honorze, po prostu przeżyj"? W CoD jeden z dowódców mówi zdanie, będące tytułem tego akapitu.

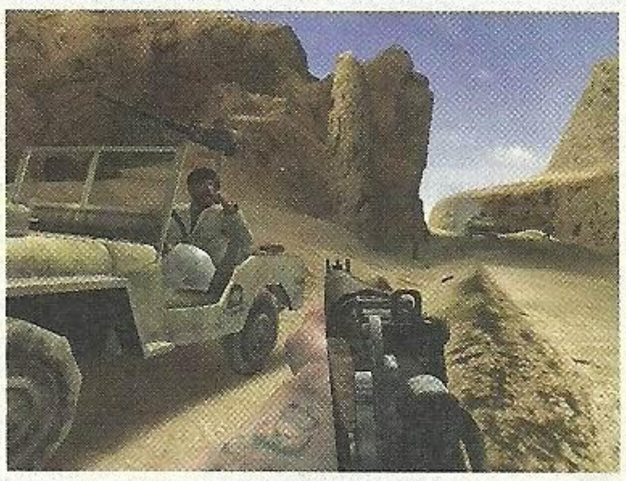
Scott Langteau pracował przy MoH i ma swoją wizję wojennego FPP. Grał też w Shellshocka. Zapytany przeze mnie o inspirację tymi grami omal nie zachłysnął się białym winem, którego łyk wziął sekundę wcześniej, Widać nie lubi o tym mówić. „Przede wszystkim system checkpointów. Tego nie ma w Medal of Honor, a jest w Shellshocku. W CoD mamy praktycznie taki sam system podnoszenia broni i używania przedmiotów jak w grze Guerillasów. W odpowiednim momencie pokazuje się ikonka symbolizująca możliwą do wykonania akcję, jak na przykład przejęcie stacjonarnego działka. Tyle, że u nas się ono nie przegrzewa. Można pruć ile tylko się chce".

Nowe cele misji pojawiają się na bieżąco. Po tym, jak życie uratował mi (ta, jakbym potrzebował pomocy) walczący ze mną ramię w ramię sierżant, rozkazał mi wydostanie się z budynku na teren znajdujący się pod ostrym obstrzałem cekaemów i likwidację operujących nimi Niemców. Okazało się to banalnie proste. tym bardziej, że znalazłem sporo apteczek i amunicji, a poziom trudności ustawiony przez chłopaków z Activision był chyba dość niski. Wielu przeciwników padało już po pierwszym strzale. Zależy to oczywiście od broni, przy czym wszelkie karabiny maszynowe okazały się słabsze od jednostrzałowców. Broń przeciwników można podnieść, ale szkoda, że animacja przeładowania nie jest tak śliczna jak w Killzone. Przyczepić mógłbym się także do animacji konających, którzy po strzale w czachę łapali się za brzuch. Czyżby Spark inspirowali się Residentem? Oczywiście sprawdziłem wytrzymałość mojego człowieka i okazało się, że spokojnie można umiejscowić go w hierarchii megafakerów, między Terminatorem a Supermanem. Strzał z metra w głowę zabrał tyle samo

Przyszłość w różowych kolorach

Zgodnie z neoplusowym zwyczajem zapytałem Scotta, co myśli o przyszłości rynku i czy uważa, że będzie mniej gier i potrzebne będą potężne, kilkusetosobowe zespoły do stworzenia nowego tytułu. Oto, co usłyszałem – „Odpowiem tak. Nad całym arsenałem, a broni jest trzydzieści jeden, pracowała dokładnie jedna osoba. Nie potrzeba mi sztabu ludzi do tego, co można zrobić samemu. To nie jest tak, że będziemy potrzebować więcej ludzi w każdym aspekcie tworzenia gry. Jasne, do efektów specjalnych przydadzą się nowe siły, ale chodzi o to, że w tej chwili jesteśmy ograniczeni przez sprzęt.

To nie jest tak, że jesteśmy zbyt słabi na nową generację konsol. Raczej zbyt mocni na obecną i dopiero przy next-genach wykorzystamy to, co naprawdę potrafimy. Więcej osób? Jasne. Skoro potrzeba teraz jednej osoby do zrobienia trzydziestu broni, to za kilka lat przyda się jeszcze jedna. A nie sto. Zapomnijcie o tych bajkach". Tyle Scott... ■



Plutonowy Jarosław Kowalczyk

Wiecie kim jest Jarosław Kowalczyk? Polakiem, od wielu lat mieszkającym w Stanach i współtworzącym Finest Hour. Mr. Langteau wypowiadał się o nim w samych superlatywach. „Wy, Polacy, potraficie ciężko pracować i robicie to z sercem. Jarosław fantastycznie wkomponował się w zespół i prawdopodobnie. za jego namową, będziemy już niedługo szukać osób z Polski do pracy nad naszymi kolejnymi projektami". To co? Są jacyś chętni? Tylko na razie to jest ściśle tajne. Tak tajne, że tylko wysłannik Neo Plus mógł się o tym dowiedzieć. Co ciekawe, Scott chwali Polaków, ale nie zna żadnej polskiej gry. Nawet Painkillera, ale to się zmieni, bo moja piętnastominutowa tyrada o Adrianie Chmielarzu ścięła go z nóg i być może kolejną inspiracją dla gier Spark będzie nasza najlepsza obecnie siekanka fpp. ■

cie z kilometra. Ten element również ma ulec poprawie. W każdym razie ponownie rzuciło mi się w oczy mnóstwo przeciwników atakujących z każdej możliwej strony, co znów pozytywnie mnie nastawiło do nowego Call of Duty.

Rudy 102 strikes back, Szarik not included

Czterdzieści procent rozgrywki ma stanowić jazda czołgiem. Bardzo chciałbym zobaczyć, jak prezentuje się ten pojazd na normalnym ekranie, bo na tych złomach wyglądał dość ubogo. Absolutnie nie mogę się przyczepić do świetnie wykonanych broni. Poza tym niemalże nie zauważyłem ząbkowania, a w przypadku wersji na Xboxa zmianie widoku towarzyszył lekki bloom. Możliwe jest dokładne przycelowanie, jak ze snajperki – muszka jest wtedy na środku ekranu. Całość miała też odrobinę wyraźniejsze tekstury. Ogólnie jednak wersje na obie konsole prezentowały się podobnie. Widoczność też jest dość spora, co widać było chociażby podczas pierwszej misji pokazywanej na plazmie. Na porządnym telewizorze gra z całą pewnością wyglądać będzie wyśmienicie. Zasiadłem więc za sterami czołgu i szybko przekonałem się, że tak mało zwrotny, jak mogłoby się wydawać to on nie jest. Dostępne były trzy widoki – ze środka, TPP oraz z wieżyczki. Ten ostatni oznacza, że gracz wystawia się na ostrzał, ale może skosić serią z karabinu maszynowego stojących dookoła przeciwników z panzerfaustami. Troszkę nie do końca zagrała fizyka, bo gdy chciałem kogoś rozjechać, odbijał się od gąsienic i leciał kilka metrów w bok zamiast zostać wprasowanym w podłoże. Podobnie strzał z metra w piechotę nie wyrzucił ich w powietrze, a z miejsca wszystkich powalił. Ogólnie jednak podobała mi się ta zabawa i tak mnie wessało, że gość z Activision podszedł do mnie i zapytał czy naprawdę mam ochotę przechodzić ten poziom do końca... Nawet nie zauważyłem, jak nadszedł czas zakończenia prezentacji. Przykra sprawa, bo bardzo chciałem rozwalić jeszcze kilka niemieckich czołgów. W każdym razie sterowanie jest bardzo przyjemne, a ikonka wskazująca położenie lufy względem kierunku jazdy jest ogromnie pomocna.

Dobre słowo na koniec

Swoim zwyczajem nieco pomarudziłem, ale Finest Hour zapowiada się wyśmienicie. Mimo, że beta była pełna błędów i nieraz mijałem wiszącą na wysokości oczu apteczkę, kilka razy wyłączył się dźwięk, a zwisów też było niemało. Na przykład goście z Włoch chcieli pograć w swoim ojczystym języku, chociaż prowadzący prezentację prosił o odpalenie angielskiego. Ich upór skończył się tym, że ekran wpisywania imienia stał się zaporą nie do przekroczenia z powodu braku przycisku OK oraz połowy liter. Mimo to grało mi się świetnie, a nastrój poprawiał fakt, że biegałem po miejscach, gdzie naprawdę toczyły się walki – sztab ludzi odpowiedzialny za grę zwiedził wiele miejsc zarówno frontu wschodniego i zachodniego, zrobił setki zdjęć i nakręcił godziny filmów, by jak najlepiej oddać miejsce zmagań. Doskonała jest także muzyka Michaela Giaccino, znanego ze świetnych kawałków do Medal of Honor. Bardzo przypadły mi do gustu nowe (w stosunku do wersji pecetowej) bronie, jak karabin z dyskiem na amunicję doczepianym od góry. To dzięki niemu przeszliśmy ze Scottem do tematu nowej generacji konsol, ale o tym w stosownej ramce.
Mam nadzieję, że chłopaki ze Spark poradzą sobie z dopieszczaniem gry. Zostało im już niewiele czasu, ale trzymam kciuki – gra zapowiada się smakowicie. ■ ■

W wielu misjach przyjdzie nam pokierować czołgiem - wielka i ciężka, ale całkiem zwrotna z niego bestia.

Taki widok obserwujemy siedząc we wnętrzu czołgu. Jak widać technologia wojskowa poszła do przodu.

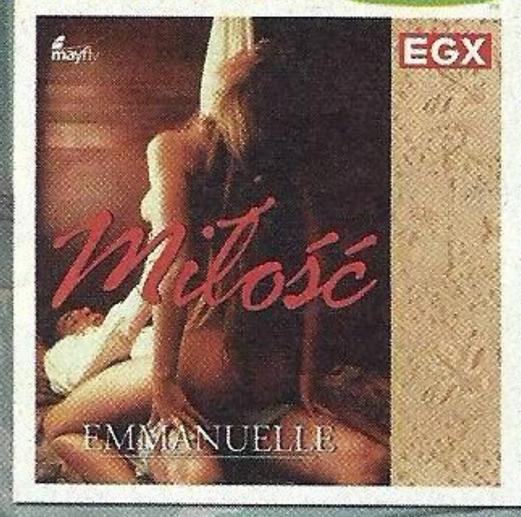
EGX

WWW.EGX.PL DIGITAL LIFESTYLE

KOMPUTERY GADŻETY ELEKTRONIKA DIGITAL LIFESTYLE

NR 4/04 LISTOPAD/GRUDZIEŃ **CENA 11,90 ZŁ** (W TYM 7% VAT) INDEX: 38450X

FILM NA DVD



JUKEBOX
Ostatnie Starcie
testujemy playery MP3
z dużym twardym dyskiem

Tanie cyfrówki
sprawdziliśmy 8 popularych modeli

HANDTOPS
czas schować peceta do kieszeni

UMTS
BOMBA CZY NIEWYPAŁ ?

RING:
Gericom Cinema XXL vs Acer Aspire 1800

POJEDYNEK GIGANTÓW

Poradnia:
>> Kupujemy kino domowe
>> Jak kupić MP3 w Internecie

ISSN 1732-677X 04
9 771732 677044

UWAGA DLA SPRZEDAWCÓW: PROSIMY EKSPONOWAĆ W DZIALE PISM KOMPUTEROWYCH

Naga prawda o gadżetach

sprawdź >> www.egx.pl

SZTUCZNY TŁOK

W branży gier ostatnie trzy miesiące roku są najgorętsze – ukazuje się mnóstwo świetnych gier, olbrzymia ilość dobrych i średnich oraz równie dużo słabych. Czy to dobrze? Powiem wprost - NIE.

Zdecydowanie nie. I to z kilku powodów. Jednym z nich jest to, że w tym okresie na rynku robi się po prostu zdecydowanie za ciasno, a tort wbrew pozorom nie jest wcale taki duży, żeby wszyscy mogli się nim najeść.

Kto się w najada? Pewniaki, największe hity. Reszta gier w zasadzie równie dobrze mogłaby ukazać się w jakimkolwiek innym momencie roku bez najmniejszego uszczerbku na sprzedaży. Co potwierdza zresztą Jason Avent z Climax, mówiąc: „Świąteczna gorączka jest głupim momentem na wypuszczenie czegokolwiek oryginalnego lub nowego, bo w tym czasie na rynku będzie przynajmniej dziesięć licencjonowanych potworów, z którymi trzeba będzie konkurować." Ale nie, wszyscy wydawcy uparcie celują w te magiczne, zaklęte trzy ostatnie miesiące roku.

Dlaczego? Dlaczego spośród wszystkich gałęzi przemysłu rozrywkowego tylko gry tak zajadle lubią się tłoczyć na rynku? Przecież w branży filmowej nic takiego nie ma miejsca. Owszem, lato jest całkiem gorącym okresem – wtedy na ekrany trafiają największe blockckbustery, ale nigdy w zasadzie nie zdarza się żeby dwie megaprodukcje weszły sobie w paradę. Podobnie jest z wydawaniem filmów na DVD – wszystko jest uporządkowane i producenci wolą opóźnić premierę, niż narazić się na konkurowanie z innym „dużym" filmem. A muzyka? Czy wszyscy wykonawcy czekają na Święta, żeby wypuścić swój najnowszy album, a przez resztę roku jest posucha? Oczywiście, że nie. Tylko wydawcy gier (nie developerzy!) nie potrafią jeszcze przejrzeć na oczy i robią świąteczny tłok. Nie wszyscy jednak – Roger Walkden z Activision mówi: „Wydawcy i developerzy powinni celować w czwarty kwartał tylko wtedy, gdy uważają, że ich gra spodoba się nie tylko hardcore'owym graczom, ale także ludziom, którzy zazwyczaj dostają gry jako prezenty pod choinkę. Problem w tym, że bardzo trudno jest to przewidzieć."

Popatrzcie teraz na listę wydawniczą „wielkich ryb", dobrych gier i gier takich, które trochę samobójczo pchają się w tym momencie na rynek. Jedziemy po kolei, po poszczególnych gatunkach. Aha, to tylko wycinek oczywiście. Gier w ciągu tych trzech miesięcy trafi na rynek przynajmniej kilkaset.

Wyścigi

WRC 4, FlatOut, Need For Speed Underground 2, Gran Turismo 4, Crash 'n' Burn

Sprawa w miarę prosta. WRC4 musi się ukazać, bo zawsze wychodzi w ostatnim kwartale roku, a na dokładkę konkuruje z Colinem, który już jest na rynku. Need for Speed Underground 2 sprzeda się bez problemu i pewnie przez pewien czas będzie na pierwszym miejscu list sprzedaży bić kolejne rekordy popularności, a Gran Turismo 4 to już w ogóle pewniak. Gorzej wygląda sprawa z FlatOutem i Crash'n'Burn – rozpoznawalność tych marek jest moim zdaniem niska, obie dopiero próbują swych sił na rynku, więc po co pchają się nań, gdy konkurencja jest tak silna? Może na wiosnę lub wczesnym latem więcej graczy skusiłoby się na te gry, prawda? Szczególnie, że wtedy nie bardzo jest w co grać. A przecież wliczając do stawki Street Racing Syndicate, Burnouta 3 i Colina 2005 na rynku robi się zdecydowanie za ciasno dla gier bez wyrobionej marki.

Bijatyki

Def Jam Fight For New York, Rocky Legends, Mortal Kombat: Deception, Fight Club, Dragon Ball Z: Budokai 3

Tu w miarę spoko – Dragon Ball pewnie zarządzi, Mortal się sprzeda, podobnie Def Jam, ale co do Rocky Legends, a już w szczególności Fight Clubu mam poważne wątpliwości. Czy ktoś w ogóle spojrzy na te gry? Całe szczęście (dla tych gier oczywiście), że w tym roku nie ukazał się Soul Calibur, czy Tekken kolejny.

RPG

Fable, X-Men: Legends, Władca Pierścieni: Trzecia Era, Paper Mario: The Thousand Year Door, Star Wars Knights of the Old Republic II: The Sith Lords, The Legend of Zelda: Four Swords Adventures

Tu jest OK, każda z gier powinna znaleźć swój kącik i każda jest podparta solidną marką.

„Świąteczna gorączka jest głupim momentem na wypuszczenie czegokolwiek oryginalnego lub nowego, bo w tym czasie na rynku będzie przynajmniej dziesięć licencjonowanych potworów, z którymi trzeba będzie konkurować." – Jason Avent, Climax Games

Ale każda z nich równie dobrze mogłaby się ukazać w innym okresie roku i nic by na tym nie straciła. A tak stracić może konkurując z gigantami pokroju GTA: San Andreas.

Piłka nożna

FIFA Football 2005, Pro Evolution Soccer 4, This Is Football 2005, Club Football

Jasne, FIFA i PES zażarcie ze sobą konkurują. Ale na co liczy This Is Football od Sony? Że ktoś przez pomyłkę kupi tę grę? Wolnego, proponowałbym zdecydowanie inny termin. Club Football firmowany przez Codemasters też z pewnością nie będzie jakimś wielkim (ani nawet niewielkim) hitem.

Koszykówka

NBA Live 2005, ESPN NBA 2005,

Bezproblemowo, te serie ze sobą konkurują i muszą ukazywać się w tym właśnie okresie, gdy za oceanem startuje NBA.

Sporty ekstremalne i inne

Tony Hawk's Underground 2, WWE Smackdown! vs. RAW, NBA Ballers

Tu też w porządku, swoje miejsce znajdzie każda z nich, choć w zasadzie wszystkie mogłyby ukazać się w innym terminie i nic by się wielkiego nie stało.

Platformówki

Sly 2: Band of Thieves, Ratchet & Clank 3, Spyro: A Hero's Tail, Jak 3, Crash Twinsanity, TY the Tasmanian Tiger 2 Bush Rescue, Blinx 2

Robi się ostro, co? Siedem platformówek przez trzy miesiące. W tym dwie niegdyś znane, ale próbujące odzyskać stracone pozycje. Mowa oczywiście o Crashu i Spyro. Po co pchają się w największy ogień i starają się konkurować z Ratchetem, który jest spośród

tych wszystkich gier największym hitem? Sly może się jeszcze zmieści, ale Jak? Zresztą, gdy lubi się platformówki i ma się PS2, to trzeba by było kupić, bagatela, sześć spośród wymienionych tytułów. Na dobrą sprzedaż szanse mają pewnie ze dwie. I nie będzie wśród nich TY, Crasha, ani Spyro. Za to przez resztę roku w ogóle nie ukazują się dobre platformówki. Czemu?

Ostra Akcja
Grand Theft Auto: San Andreas, Dead to Rights II, GoldenEye: Rogue Agent, Prince of Persia: Warrior Within, Metal Gear Solid 3: Snake Eater

Są tu dwa absolutne pewniaki, megasellery i w ogóle superduper hity. Ale już Prince of Persia może mieć problemy, bo i poprzednia część wydana w podobnym okresie nie sprzedała się jakoś specjalnie. Dead to Rights II pewnie w ogóle zaginie, a i GoldenEye może mieć kłopot. Umówmy się – jak ktoś kupi GTA, to będzie miał roboty po uszy i dopiero Metal może go na chwilę oderwie. A przecież Dead to Rights II będzie przynajmniej dobrą grą, a GoldenEye też pewnie niczego sobie.

FPP
Halo 2, Killzone, Tom Clancy's Ghost Recon 2, Call of Duty: Finest Hour, Metroid Prime 2: Echoes, Operation Flashpoint: Cold War Crisis

Efpepów nigdy mało? No w sumie nie i każdy ma tu swoją niszę. Teoretycznie. Bo i tak najmocniej sprzedawać się będzie Halo 2, Metroid Prime 2 i Killzone, bo każde jest exclusivem na swoją platformę. Bez znaczenia, że pozostałe dwie są taktyczno-wojenne i oferują inny klimat. Doliczając jeszcze ostatni wysyp wietnamskich efpepów mamy tego jakieś chore zatrzęsienie. I znów – przez resztę roku panuje niemal głucha cisza.

A teraz moje osobiste zestawienie gier, w które chciałbym kupić i zagrać. Wstępnie przefiltrowane.

Need For Speed Underground 2
Gran Turismo 4
Def Jam Fight For New York
Mortal Kombat Deception
Fable
X-Men: Legends
Władca Pierścieni: Trzecia Era
Star Wars Knights of the Old Republic II: The Sith Lords
Pro Evolution Soccer 4
Tony Hawk's Underground 2
WWE Smackdown! vs. RAW
NBA Ballers
ESPN NBA 2005
Grand Theft Auto: San Andreas
Prince of Persia: Warrior Within
Metal Gear Solid 3: Snake Eater
Halo 2
Killzone

Faak! Osiemnaście tytułów! Prawie 4000 zeta musiałbym wydać! Albo... mieć niezwykle liczną i bogatą rodzinę, żeby mi to wszystko złożyli pod choinką. Będę się musiał jakoś ograniczyć... Ale co tu wybrać? Co wybrać? I kiedy w to wszystko grać?

Macie już pojęcie o rozmiarach tego zjawiska i na pewno macie także podobne problemy, a przecież analogiczne katusze przeżywają gracze także w lepiej sytuowanych krajach, bo nawet ich nie będzie stać na wszystko. Pewnie GTA wybiorą, bo w tej grze znajdą niemal wszystko. No i może jeszcze Metala lub Gran Turismo i Halo 2/Killzone/Metroid Prime oraz NFSU2 dorzucą, bo znane i fajne.
Ale co z resztą gier? Nic, znikną, ktoś je tam być może i kupi, ale na pewno nie zarobią kroci. Bo nie wiem, czy zdajecie sobie sprawę, ale z tym interesem jest tak, jak mówi Jason Avent. „Wszyscy wiedzą, że w tym biznesie jeden procent tytułów generuje 99 procent kasy". Z czego większość właśnie w okresie świątecznym i na przykład w roku 2002 najwięcej zarobiło GTA: Vice City, a reszta wydanych w czwartym kwartale gier mniej więcej tak samo, jak zarobiłaby w jakimkolwiek innym okresie roku."
Bo to wygląda tak – przez cały rok pierwsza dziesiątka list sprzedaży zarabia w miarę równomiernie, ale w czwartym kwartale sprzedaż i zyski rosną. Gra z pierwszego miejsca listy sprzedaje się nawet do trzech razy lepiej niż w innych miesiącach! Ale gra z miejsca dziesiątego już tylko o połowę lepiej... W okresie przedgwiazdkowym liczą się w takim razie tylko megahity. Oczywiście każdy chciałby wejść na pierwsze miejsce, ale wiadomo, że w roku GTA zapewne nikomu się to nie uda... Można walczyć też o pierwszą dziesiątkę, ale... W innych miesiącach gracze nie są zahibernowani i też chcieliby pograć w coś fajnego. Mam rację? No to popatrzcie teraz na hity poprzednich dziewięciu miesięcy 2004 roku...
W lutym spośród tytułów naprawdę „dużych" zrecenzowaliśmy Final Fantasy X-2, słabo coś oględnie mówiąc. W marcu nieco lepiej

„To że są Święta, wcale nie oznacza, że gra się będzie lepiej sprzedawać. Owszem, klienci są w sklepach, ale i tak kupią to, co chcą kupić." – Roger Walkden, Activision

– 007 Everything or Nothing (tylko dlatego, że EA postanowiło przesunąć datę wydania Bonda właśnie z czwartego kwartału) i SOCOM 2. W kwietniu Metal Gear Solid: The Twin Snakes na GameCube'a i Splinter Cell: Pandora Tomorrow. Niezły był to miesiąc.
W maju posucha – na siłę Tenchu można podciągnąć pod kategorię grubych ryb. I może jeszcze Rainbow Six 3, ale tą to już traktorem.
W czerwcu bieda: GT4 Prologue się nie liczy. Hitman: Contracts już bardziej. RalliSport Challenge 2 też może być i Syphon Filter: Omega Strain również. Lipiec to hit za hitem po prostu – Driv3r i Onimusha 3 zaledwie. Nawet wrzesień nie jakiś rewelacyjny – Burnout 3 i Spider-man 2. Wszystkiego czternaście gier przez trzy czwarte roku! I żeby nie było – jeżeli jakąś grę pominąłem, to nie dlatego, że uważam ją za słabą, czy coś w tych klimatach. Przyjąłem sobie bowiem dość ogólne kryterium rozpoznawalności marki, żeby pokazać Wam, jak mało dużych tytułów wychodzi przez cały niemal rok, a jak wiele w samej końcówce.

Powróćmy jeszcze na chwilę do zestawienia gier z poprzednich miesięcy. Widzicie tam jakąś znaną platformówkę? Nie, takiej brak. Z efpepów w zasadzie tylko (nieco na siłę) SOCOM 2, wśród wyścigów RalliSport i Burnout 3 zahaczający już w zasadzie o czwarty kwartał. Jest jeszcze Splinter Cell i James Bond wśród skradanek i gier akcji oraz Driv3r w segmencie okołoGieTeAowym. Chyba znalazłoby się w takim razie miejsce na Crasha, Spyro i Jaka, na Dead to Rights II, na Prince of Persia 2, na FlatOuta i Crash'n'Burn, czy This Is Football. Nie twierdzę, że wymienione gry w innych terminach sprzedawałyby się wiele lepiej, ale na pewno miałyby mniejszą konkurencję i większą szansę na przebicie się jednocześnie. A i gracze pewnie byliby zadowoleni, gdyby mogli w momentach posuchy spróbować gry, na którą w przedświątecznej gorączce nawet by nie spojrzeli.
Według Jasona Aventa „Dobry moment na wypuszczenie niemarkowej gry przychodzi, gdy kod jest optymalnie dopracowany, a konkurencja na rynku minimalna." I trudno się z nim nie zgodzić. Pierwszych kilka miesięcy roku to również szansa na wypromowanie gry nowatorskiej, ale czasami zdarza się, że wydawca o tym zapomina i próbuje upchnąć taką grę wśród hitów. Z marnym skutkiem. Debiutanci też powinni starać się trafić w ten okres, że o sprawdzonych tytułach, ale mających mniejszą siłę przebicia niż GTA, Gran Turismo, Metal Gear Solid, czy Halo nie wspomnę.

Kilku wydawców już na to wpadło i z niezłym lub bardzo dobrym skutkiem. Na przykład Atari z Driv3rem – gra więcej niż przeciętna, ale przez trzy miesiące utrzymywała się w tym roku w pierwszej dziesiątce sprzedaży. Wspominane już Everything or Nothing również sprzedawało się dobrze przez miesiąc będąc na topie, ale gdyby zostało wydane w czwartym kwartale, to niemal na pewno przegrałoby z kretesem z Need for Speed Underground. A tak dopiero Splinter Cell: Pandora Tomorrow zrzucił Jamesa Bonda z tronu. W tym roku nie liczyłbym na taki sukces w przypadku GoldenEye... A przecież nie każdy celuje w pierwsze miejsce, prawda? A w dolnych rejonach tabeli w pierwszych dziewięciu miesiącach roku ścisk jest o wiele mniejszy niż podczas sztucznego tłoku. I tak na przykład The Getaway: Black Monday ukaże się w styczniu, a Splinter Cell: Chaos Theory w marcu. Widać, że niektórzy zaczynają już coś powoli rozumieć.

Wydawcy oczywiście mają swoje powody, aby wypluwać gry właśnie pod koniec roku – w okresie świątecznym klienci są w sklepach i chętniej wydają pieniądze, a gry od zawsze są świetnym prezentem. Podobnie jak płyty muzyczne i filmy na DVD oraz książki, które ukazują się w zasadzie równomiernie przez cały rok. Ale mi osobiście przypomina to jakiś owczy pęd, czy z bardziej growych porównań – lemingi. Wszyscy wydają gry pod koniec roku? Hajda! My też wydajmy. A to chyba przeczy zasadom nie tylko zdrowego rozsądku, ale i biznesu.
Mam nadzieję, że wydawcy gier wreszcie zrozumieją pewną prostą zasadę – największe sukcesy odnosi się, gdy na rynku jest minimalna konkurencja i jest popyt. A wbrew pozorom, zapotrzebowanie na gry jest nie tylko tuż przed świętami. Wtedy i owszem, więcej sprzedaje się gier rozreklamowanych lub czasami przypadkowych, gdy ktoś chce zrobić komuś niespodziankę i coś mu wpadnie w oko. Ale Roger Walkden z Activision zaznacza: „To że są Święta, wcale nie oznacza, że gra się będzie lepiej sprzedawać. Owszem, klienci są w sklepach, ale i tak kupią to, co chcą kupić. Jeżeli gra jest najlepsza w swoim gatunku sprzeda się prawie zawsze, bez względu na datę premiery. Star Wars: Rogue Leader wystartował w styczniu, Gran Turismo 2 w lutym, Medal of Honor: Allied Assault w marcu, Soldier of Fortune w kwietniu, Driver w maju, Medal of Honor: Frontline w czerwcu, Gran Turismo 3 w lipcu, TOCA Race Driver 2 sierpniu, Medieval: Total War we wrześniu. Dobre gry startowały w innym terminie niż czwarty kwartał i sprzedawały się świetnie. I wcale nie potrzebowały świątecznej gorączki, by uzyskać lepsze wyniki sprzedaży."
Nie liczyłbym też specjalnie na to, że w zalewie wielkich tytułów przypadkowi klienci wybiorą jakąś niemal nieznaną grę. A przecież nawet wśród tych znanych będzie musiała nastąpić ostra selekcja. Walkden mówi swoje, a Activision na czwarty kwartał serwuje nam Star Wars Battlefront, THUG2, X-Men Legends i Call of Duty... Tia.

Wniosek jest prosty i jedyny słuszny. Gry powinny ukazywać się w miarę równomiernie przez cały rok z nasileniem w okresie przedświątecznym, ale nie aż takim potopem, jakiego doświadczamy obecnie.
Najwyższy czas, żeby wydawcy uzdrowili tę chorą sytuację (jaskółką tego może być przesunięcie terminu wydania choćby Gran Turismo 4 i TimeSplitters 3 na pierwszy kwartał 2005). Czego naturalnie sobie i Wam życzę.
Marcellus ■ ■

Co na to Loża Szyderców?

Grabarz i jego pijany mamut
Khem... Zaprawdę smutne słowa wypowiadasz, czcigodny Marcellusie i chętnie się przyłączę do tego, co powiedziałeś. Mam też kilka swoich postulatów! Proponuję, żeby: wszyscy byli szczęśliwi, dziewczyny piękne, a wszystkie pieski całe życie były szczeniaczkami nauczonymi sikania na dworzu. A teraz bez żartów. Pomimo Twoich analiz, Marcellusie, rynek wciąż ewoluuje. To, co się dzieje teraz, za jakiś czas może się zupełnie zmienić. Fakt, że już dziś wszystko, co ma Spidermana w nazwie, idzie w USA jak ciepłe buły. Ale Twój artykuł odbieram jako próbę kierowania rynkiem. Otóż: nie da się. To rynek kieruje strategią produktów. Jeśli wszyscy pchają gry w okres świąteczny, to widać wiedzą, że wtedy biznes hobbystyczny łapie często 80% utargu całego roku! W jeden miesiąc! Nic tego nie zmieni, bo Gwiazdka już dawno stała się świętem sklepów.
Rynek jest jak wielki pijany mamut. A my jesteśmy jak mrówki. Możemy tylko przewidywać, gdzie mamut pójdzie. Nie kierować nim. Załóżmy teraz, że na drodze mamuta leżą jabłka. A daleko obok wielki arbuz. Możemy zadziałać z mniejszym ryzykiem i stanąć z innymi mrówkami przy jabłku, a kiedy mamut je rozgniecie (co i tak do końca nie jest pewne), rzucić się i złapać ile się da. To jest właśnie wypuszczanie gry na Gwiazdkę. Możemy też stanąć przy arbuzie i tylko liczyć na szczęście, że mamut tam zboczy. A potem, że nie rozgniecie nas razem z tym owocem. Wtedy zgarniamy krocie. Nie ma biznesu bez ryzyka. Rynkiem nie da się kierować, można tylko reagować na to, co robi, albo przewidywać i ryzykować. Fakt, że wszystkie gry wychodzą na Gwiazdkę nie wziął się znikąd. To tamtędy chodzi mamut i nie zmienimy tego, jak bardzo byśmy się nie starali. Jesteśmy tylko mrówkami.

Kaxi, wróg złego marketingu
Okres przedświąteczny w tej branży to zamknięte koło. Mimo wszystko gracze oczekują od wydawców tych setek tytułów na półkach, tym samym skazując się na posuchę w czasie na przykład wakacji. Ale miało nie być gładzenia siwej brody, więc zrzucam czerwone fatałaszki oraz sztuczny brzuch i lecę po bębenki. Bo mało mnie obchodzi zły marketing niektórych firm – dla mnie czwarty kwartał to wspaniały czas i tyle . A że nie ukończę wszystkich hitów? Zawsze mogę to zrobić później za mniejszą cenę, w czasie tak zwanego okresu ogórkowego.

Matt, zwolennik dojenia przez cały rok
Moim zdaniem świąteczne eksplozje gier mają też swoje dobre strony. Jasne, nie kupisz sobie wielu wspaniałych i słusznych tytułów za jednym podejściem (ja w tym celu musiałbym wyprzedać wszystkie swoje siostry), ale z drugiej strony – wcale nie musisz. Spokojnie atakujesz najgorętszą Twoim zdaniem grę (u mnie będzie to trzeci Ratchet!), a pozostałe pozycje rozpisujesz na kolejne miesiące przyszłego roku. San Andreas na przykład powinno w ciągu krótkiego czasu dorobić się statusu platyny, zdrowo stanieć (teraz będzie kosztował dwie i pół stówki!), a za kilka miesięcy figurować po naprawdę przystępnej cenie. Nie ma więc tego złego, co by na dobre nie wyszło, prawda? Szkoda mi w tym wszystkim gier potencjalnie wielkich, które giną w zalewie markowych hitów, ale poza garstką rozgoryczonych graczy tak naprawdę nikt za nimi nie tęskni. Na rynku zostają wyłącznie tytuły najlepsze i ja nie widzę w tym powodu do smutku. Podsumujmy. Tegoroczny tort z grami będzie naprawdę tłuściutki. Ale ja zamierzam go jeść przez cały rok.

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

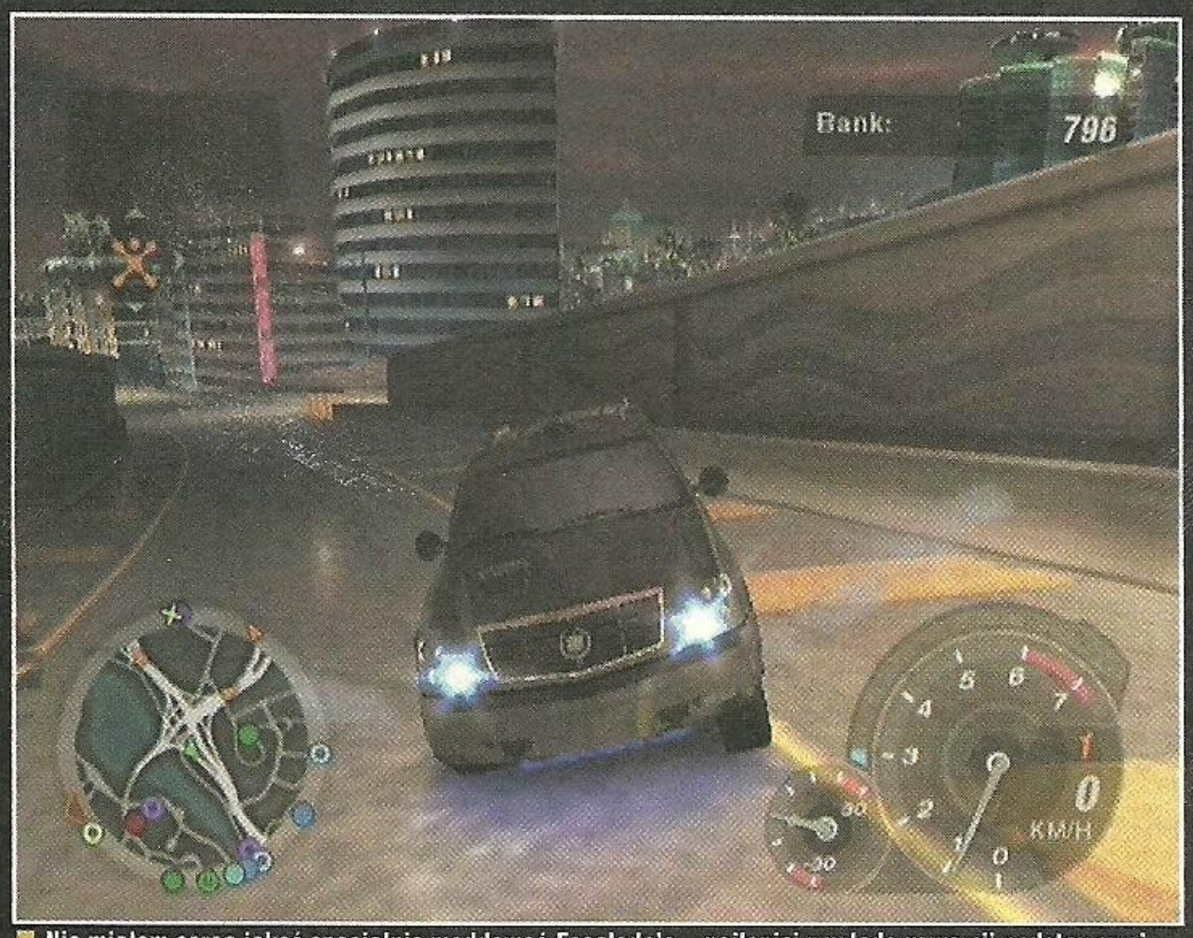
TWÓRCY NFSU PO ZGARNIĘCIU CIĘŻKIEJ FLOTY USIEDLI W KÓŁECZKU I POSTANOWILI ZAROBIĆ JEJ JESZCZE WIĘCEJ. NAJWYRAŹNIEJ TUNINGOWANIE WYPASIONYCH FUREK NA WŁASNY UŻYTEK TROCHĘ ICH KOSZTOWAŁO, HEHE. SIEDLI I ZACZĘLI KOMBINOWAĆ, CZEGO W GRZE ZABRAKŁO, A CO MOGŁOBY SPODOBAĆ SIĘ FANOM

Okazało się bowiem, że było tego sporo – pomimo fenomenalnej sprzedaży i radosnego przyjęcia przez graczy na całym świecie, po opadnięciu entuzjazmu pojawiły się głosy krytyki. Najgłośniejsi byli zwolennicy kolekcjonowania wózków i ich życzenie zostało spełnione – w Need for Speed Underground 2 nasze garaże zapełnią się najbardziej wywalonymi w kosmos furami mod-sceny. Niemal równie głośni byli fani narzekający na liniową strukturę kariery w NFSU – circuit, sprint, drag, drift i znowu – circuit, sprint, drag... To też odchodzi w niepamięć, bo kariera w NFSU2 przenosi się do otwartego miasta zwanego Bayview, o czym informuje nas wielki napis na stoku wzgórza i jakoś tak podejrzanie przywodzi na myśl Hollywood.

PIMP MY RIDE

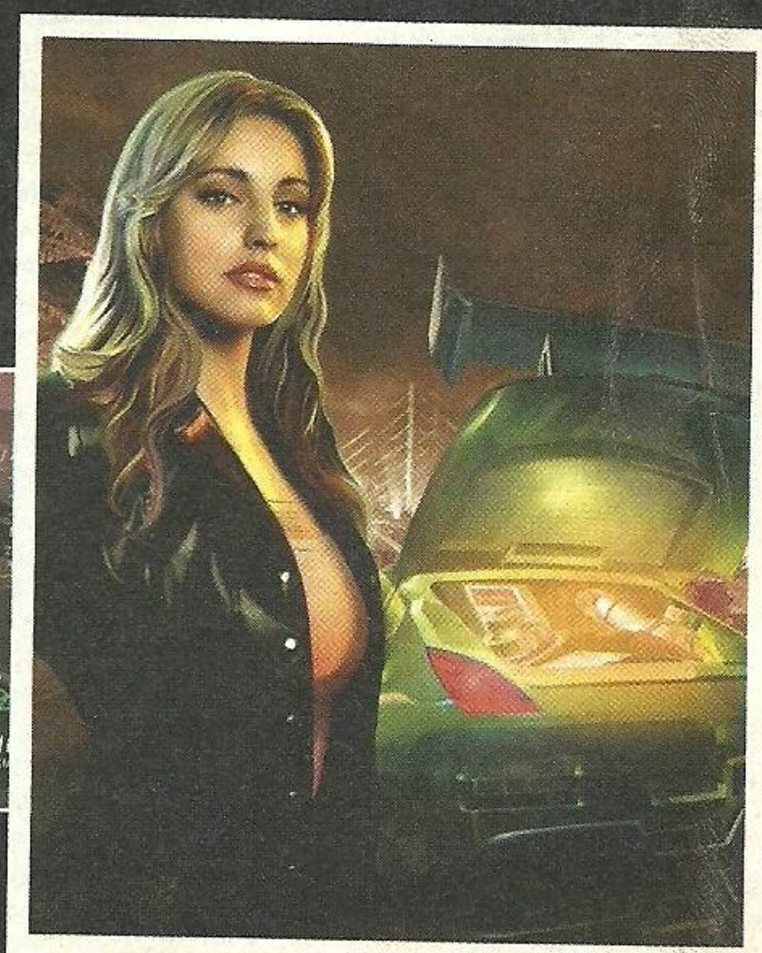
Wiadomo, *Szybcy i Wściekli* są ikoną mod sceny w Stanach, film wprawdzie tandetny, ale za to jakie fury! Od dawien dawna przy niemal każdej grze traktującej o nielegalnych wyścigach i tuningowaniu fur pojawia się jakaś wzmianka o tym filmie. Ale to już przeszłość – niedługo ikoną zostanie Need for Speed Underground 2, bo znajdziecie tu wszystko, co możecie sobie wymarzyć. A nawet więcej. I choć niektóre rzeczy wciśnięte są nieco na siłę, to i tak dorabiają uszu. Na początek zajmijmy się sednem całej tej bajki, czyli tuningiem osiągów maszyny i moddingiem. W poprzedniej części ten pierwszy był nieco uproszczony i pod tym względem wiele się zmieniło. Nadal można kupić sobie od razu cały zestaw (Pack) z częściami, ale można też kupować pojedyncze części wchodzące w skład zestawów. Np. nie mamy kasy na pełny tuning komputera, ale za kilka stówek możemy sobie zdjąć elektroniczny ogranicznik prędkości. Przynajmniej na samym początku przygody w Bayview jest to bardzo przydatne, choć z drugiej strony sklepy oferują niezłe obniżki, gdy kupujemy części w zestawach. Dodatkową przydatną opcją jest możliwość grzebania samodzielnie w ustawieniach poszczególnych części lub zdanie się na automatycznego ustawiacza, który wyreguluje naszą brykę pod kątem wybranego rodzaju wyścigów. Tuning osiągów swoją drogą, ale to, co stało się z modyfikowaniem wyglądu to obłęd po prostu. Można zmienić już niemal wszystko. Naprawdę. Lakiery, folie, przyciemniane szyby, spoilery i fele już były i u nikogo nie powinny podnieść ciśnienia, ale... Co powiecie na: montowanie hydraulicznego zawieszenia (low ridery!), dzielonej maski, felg zwanych spinnerami i drzwi otwieranych do góry lub jak w furach gangsterskich z czasów Capone. A także wpychanie sprzętu audio-video do bagażnika, podświetlanie neonami nie tylko podwozia, ale także silnika (po otwarciu maski) i wspomnianego przed chwilą sprzętu w bagażniku, wymienianiu poszczególnych elementów karoserii na zrobione z włókna węglowego, a nawet dobieraniu sobie koloru na jaki świecą przednie reflektory (!), co oczywiście jest widoczne w czasie wyścigu. Na mnie osobiście czerwone światło działało jak nie przymierzając identycznego koloru płachta na byka.

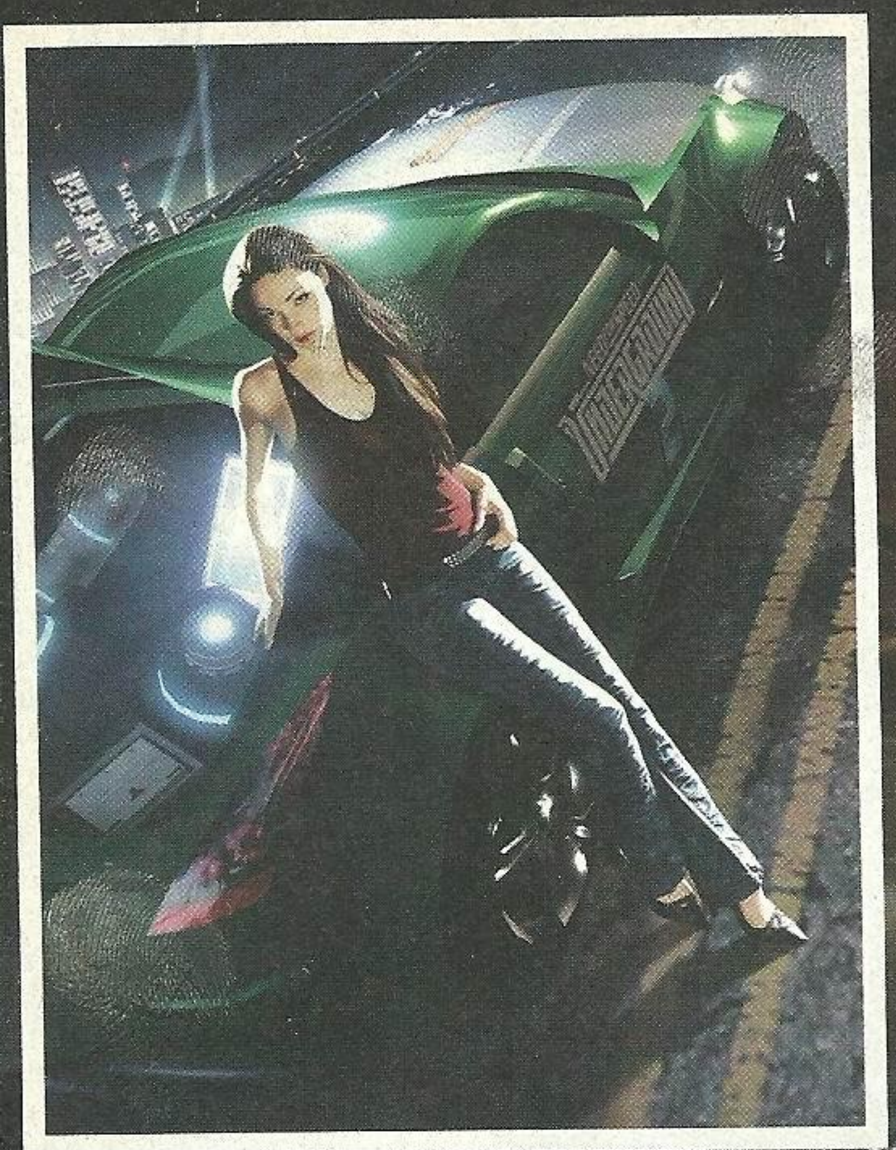
W Need for Speed Underground 2 roboty jest naprawdę masa, a i radochy niemało, szczególnie po zamontowaniu hydrauliki. Bo ona naprawdę działa! Gdy się stoi lub wolno jedzie można sobie pobujać furą, a także poskakać. Z samego baunsowania i bujania miałem z przynajmniej półgodzinny ubaw, a przynajmniej kilka następnych godzin spędziłem na „ubieraniu" furek w różne spoilery, felgi i tak dalej. NFSU2 jest dla facetów tym, czym lalka Barbie dla małych dziewczynek. I zupełnie jak małe dziewczynki mogą sobie swoje wypasione bryki pokazywać i się nimi chwalić – online będzie, choć w wersji review, którą otrzymałem do testów nie działał. Jak

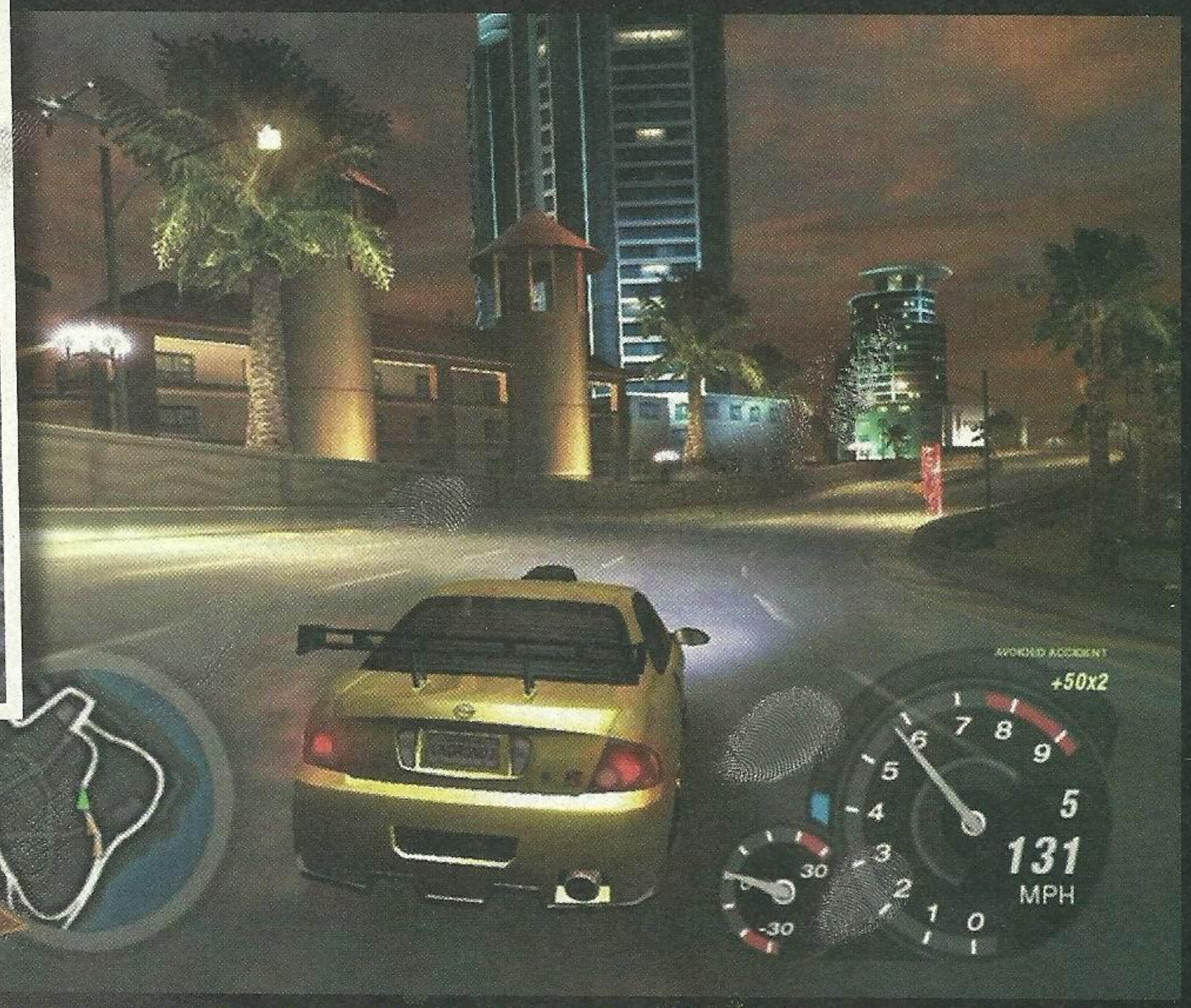


Nie miałem serca jakoś specjalnie moddować Escalede'a – najlepiej wygląda w wersji podstawowej. Ale przed zamontowaniem hydro nic nie mogło mnie powstrzymać...

Najwięcej speeda daje kamera umieszczona tuż nad asfaltem. Używam jej w niemal każdym wyścigu – jedynym wyjątkiem jest Drift.







Do showoffu przydaje się także Nitrous Purge, czyli przedmuchiwanie instalacji... Można sobie nawet ustalić z którego koła będzie lecieć para.

W NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2 ROBOTY JEST NAPRAWDĘ MASA, A I RADOCHY NIEMAŁO, SZCZEGÓLNIE PO ZAMONTOWANIU HYDRAULIKI. BO ONA NAPRAWDĘ DZIAŁA! GDY SIĘ STOI LUB WOLNO JEDZIE MOŻNA SOBIE POBUJAĆ FURĄ, A TAKŻE POSKAKAĆ! BAUNS, BAUNS...

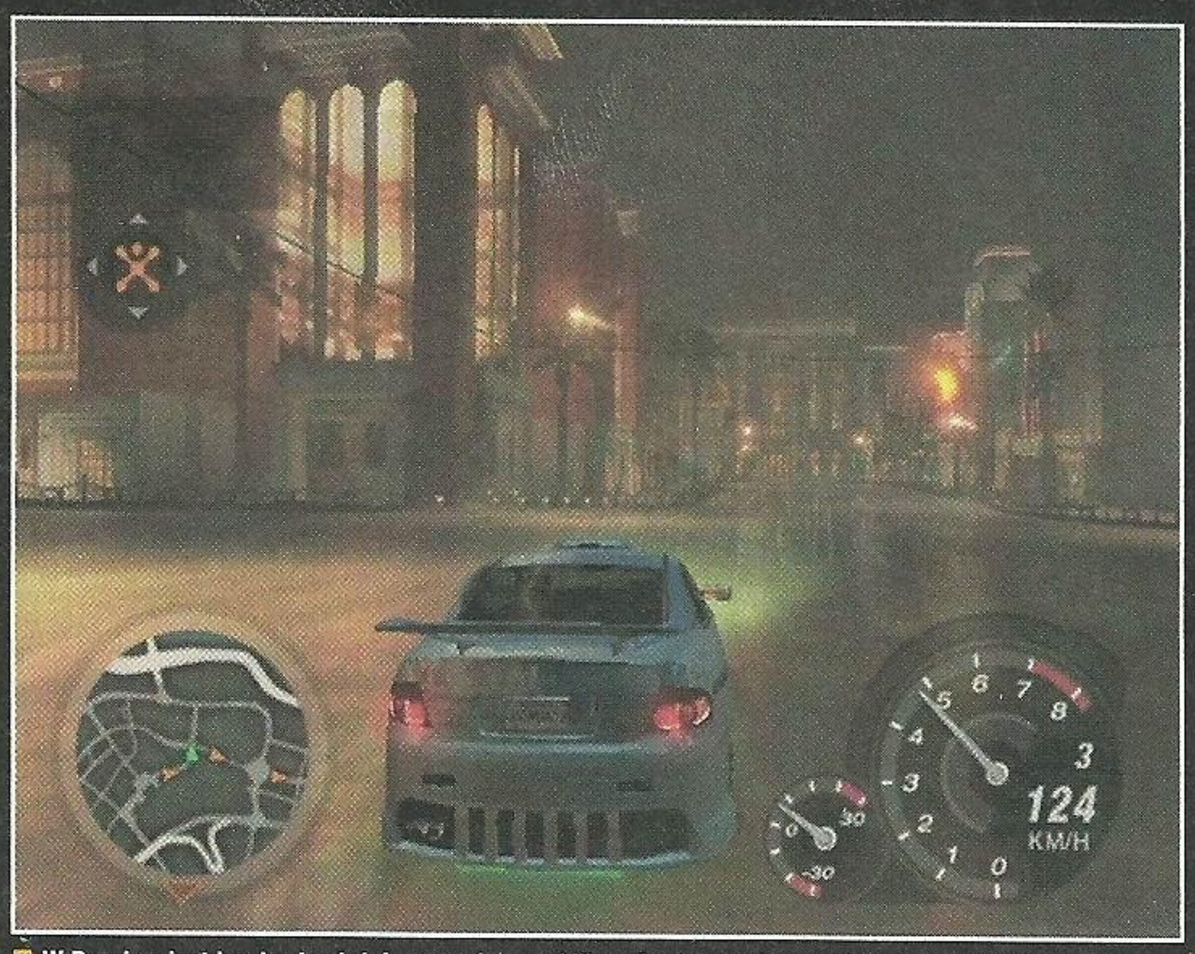
tylko dorwę wersję, w której będzie działał postaram się napisać suplement. Ale nie wątpię, że online będzie wypasiony.

MIASTO JEST NASZE!

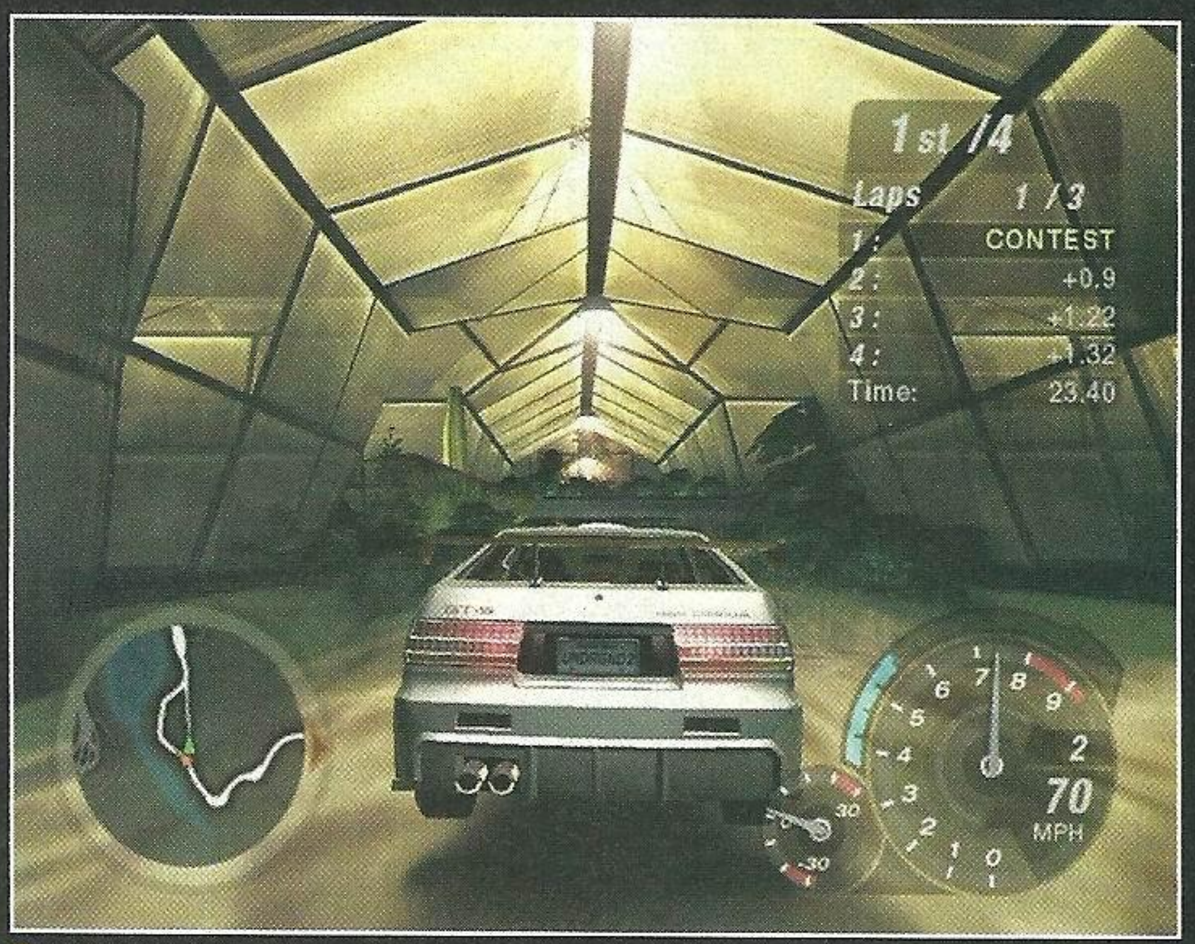
Momentami programiści i projektanci z EA nie mają wstydu. Kopiują, zapożyczają, kserują i podpatrują wszystko, co dzieje się u konkurencji, a potem wtłaczają to do swoich gier. Na swoją obronę mają zaś tylko jedno – robią to świetnie i na dokładkę ulepszają tu i ówdzie, tak, że w zasadzie nie można się do niczego przyczepić. Otwarte miasto było już przecież w Tokyo Xtreme Racerach i Midnight Club II. Ale w TXR zasuwało się w kółko po autostradzie i mrugało na przeciwników, a w Midnight Club II ścigaliśmy po mieście różnych gostków, by zaproponowali nam wyścig i tym samym pchnęli fabułę do przodu. Need for Speed Underground 2 oferuje nam trochę inne podejście. Podobne i niepodobne jednocześnie, a także bardzo... Hmmm, może nawet GieTeA'owe pod pewnym względem. Do rzeczy jednak.

Przede wszystkim miasto jest olbrzymie (gigantyczne!) i łatwo się w nim zgubić. Dość powiedzieć, że objechanie go wokoło zajęło mi prawie dwadzieścia minut. Fakt, nie spieszyłem się jakoś specjalnie, kilka razy pomyliłem też zjazdy z autostrady i musiałem szukać innej drogi, ale to powinno dać Wam już pewne pojęcie o wielkości składającego się z pięciu dużych dzielnic Bayview. Największe jest City Core, czyli centrum, gdzie jest tak kolorowo, że momentami można się poczuć jak w Las Vegas i to przed awarią prądu. Spory jest też Coal Harbor, czyli po naszemu Port Węglowy i przede wszystkim ma zupełnie inny klimat niż centrum – to dzielnica przemysłowa, pełno w niej magazynów, a układ uliczek i zaułków jest bardzo skomplikowany. Na przeciwległym końcu miasta leży Beacon Hills i dzielnica bogaczy Jackson Heights. Beacon Hills to dzielnica o nieco starszej zabudowie i pokręconych uliczkach, a Heights to kręte, ale dość szerokie uliczki poprowadzone przez wzgórza wznoszące się nad miastem. Można stamtąd obejrzeć całą, imponującą panoramę Bayview. Cała metropolia, co zaskakujące, jednorazowo ładuje się do pamięci konsoli i na przykład w trybie Free Ride można sobie swobodnie zwiedzić całe miasto i wjechać w każdy zaułek bez oczekiwania na doładowanie się kolejnej dzielnicy. Ale na prawdziwe zwiedzanie przyjdzie czas trybie kariery, o którym za moment.

Bayview wygląda naprawdę niesamowicie. I nie tylko dlatego, że wszystko miga, mruga, błyszczy i świeci. Niemal każdy budynek jest inny i tylko Coal Harbor trochę momentami nuży swym brązowo-szarym wyglądem. Ale poza tym jest świetnie. Metropolia zadziwia przemyślnym układem ulic i tym, że wszystkie dzielnice połączone są siecią autostrad. Co potrafi, jak już zresztą wspominałem, przysporzyć nieco kłopotów „przyjezdnym". Czasami wybranie złego zjazdu z hajleja sprawia, że trzeba nadłożyć niezły kawałek drogi. Więcej niż kilka razy zgubiłem się i zamiast wjechać na most, który jako żywo przypomina warszawski most Świętokrzyski (choć jest o niebo bardziej kolorowy),

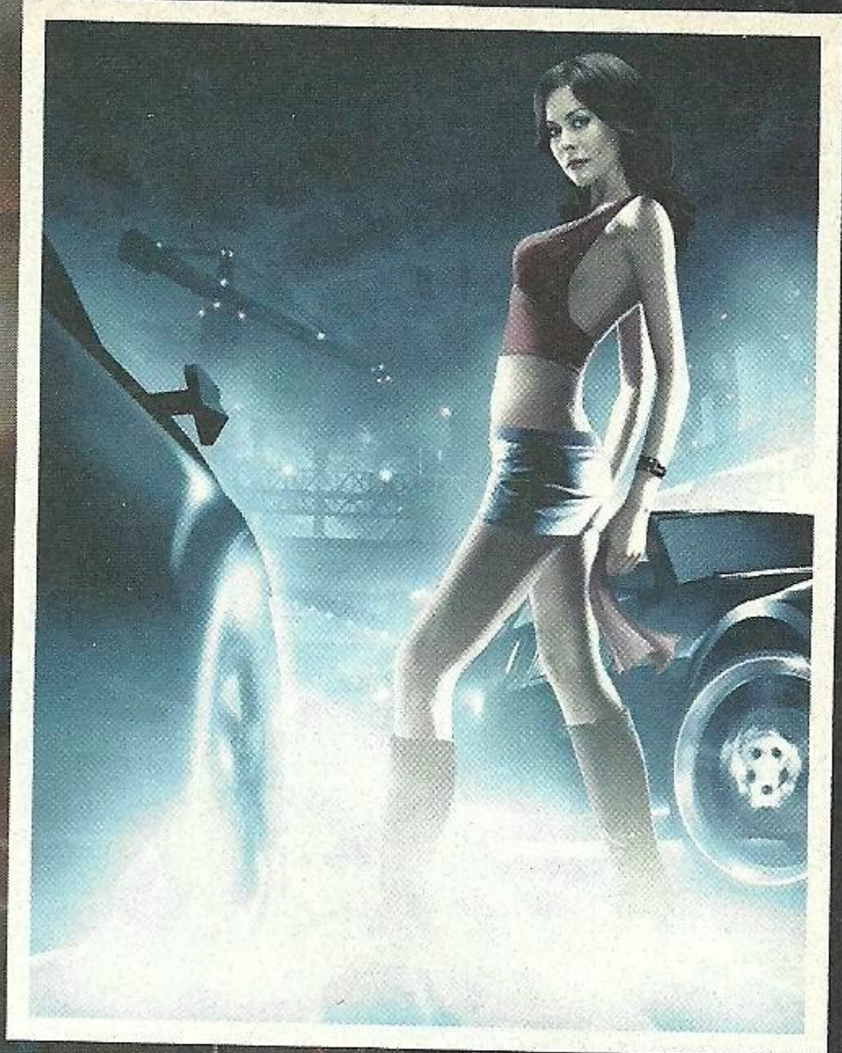


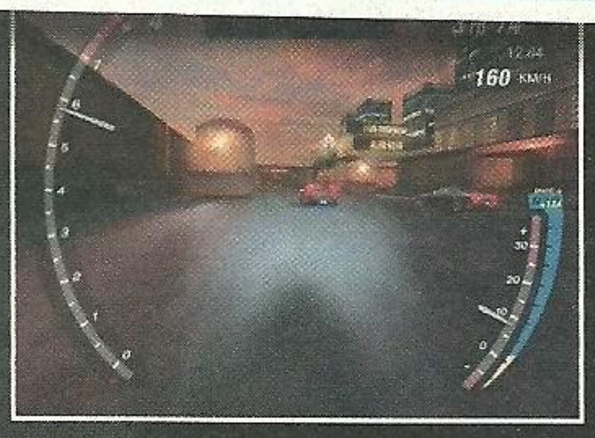
W Bayview jest bardzo londyńska pogoda – co kilka minut pada deszcz i jakoś tak to dziwnie jest ustawione, że prawie zawsze leje na ostatnim okrążeniu wyścigu. A wtedy robi się naprawdę ślisko...

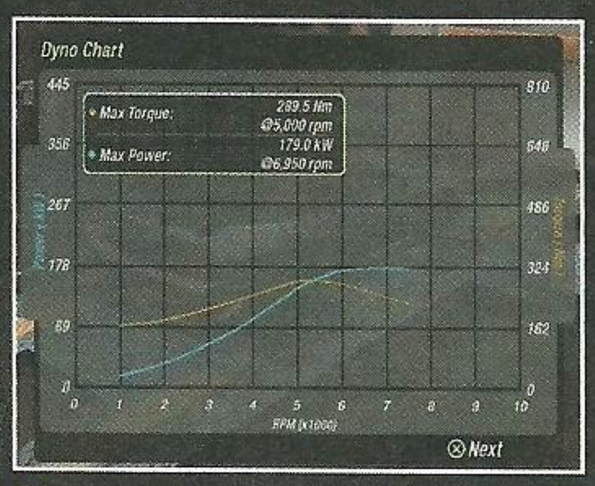


Skrótów jest całe mnóstwo, ale nie zawsze opłaca się nimi jechać. Choć akurat ten jest bardzo przydatny. Na mapce skróty są ciemniejsze niż główna trasa.

Wyścigi Drag w zasadzie się nie zmieniły, choć są dłuższe i nieco trudniejsze niż poprzednio. Aha, dopiero na powtórkach można zobaczyć efektowne otoczenie trasy, podczas jazdy nie ma na to po prostu czasu.







Grzebanie w ustawieniach fury zostało mocno rozbudowane, a efekty można natychmiast sprawdzić na rolkach lub specjalnych torach testowych. Każde z ustawień można sobie zapisać, żeby automatycznie odpalało się, gdy staniemy do danego wyścigu.

BLISKO PIĘĆDZIESIĄT FUR, OLBRZYMIE MIASTO I CAŁA MASA WYŚCIGÓW I SEKRETÓW, KILKA TYSIĘCY ELEMENTÓW DO MODDINGU I SPORO CZĘŚCI DO TUNINGU SPRAWI, ŻE ZABAWY BĘDZIE NA PRZYNAJMNIEJ KILKADZIESIĄT GODZIN. MYŚLĘ, ŻE JAKIEŚ 50-60...

OD ZERA DO MASTERMODDERA

Kariera w NFSU2 przeznaczona jest dla graczy-szperaczy, którzy lubią (muszą!) zajrzeć wszędzie i obwąchać każdą ścianę. W NFSU2 poczują się jak w raju. Samo zwiedzenie miasta zajmie sporo czasu, a nauczenie się rozkładu ulic jeszcze więcej. Poznanie miasta jest niezbędne ponieważ twórcy gry przygotowali pokaźną liczbę bonusów, które tylko czekają na odkrycie poukrywane w zaułkach Bayview. W poruszaniu po mieście pomagają nam dwie rzeczy – minimapka oraz system GPS. GPS działa następująco – otwieramy duża mapę, zaznaczamy interesujący nas wyścig lub sklep i odpalamy dżi-pi-esa.

Od teraz jesteśmy pilotowani przez kolorową strzałkę, która wskazuje najkrótszą drogę do celu. I muszę przyznać, że spisuje się świetnie. A cały pomysł z GPS'em zasługuje na pochwałę – bez tego początkujący gracz zagubiłby się w mieście na amen. Są jednak momenty, w których GPS na nic – np. czasami do Bayview zawita fotograf, który chętnie trzaśnie kilka zdjęć naszej furce, ale najpierw trzeba go znaleźć. Oprócz tego w mieście znajduje się zatrzęsienie poukrywanych sklepów z różnymi częściami do naszej fury. Znajdziemy w nich wszystko – od wlotów powietrza po felgi, od tylnego spoilera po przednie światła. z obowiązkowym bad lookiem, a także lakiery, vinyle oraz oczywiście części do tuningu. Lokalizacje poszczególnych sklepów zyskujemy w rozmaity sposób – wygrywając pojedynki uliczne, zbierając porozrzucane po mieście informacje lub dostając po prostu adresy w esemesach, albo znajdując je samemu. Właśnie, wspomniałem o ulicznych pojedynkach – są to wyścigi żywcem wyjęte z serii Tokyo – podjeżdżamy, wyzywamy i zaczyna się wyścig – kto odsadzi przeciwnika na 300 metrów wygrywa. Oczywiście prowadzący aktualnie w pojedynku ma przywilej wyboru trasy, co daje niebagatelną przewagę. Inną nowością w Need for Speed Undergound 2 są tak zwane wyścigi Street X, czyli street cross – odbywają się na torach bardzo podobnych do tych do Driftu z poprzedniej części (którego oczywiście nie zabrakło), więc są krótkie i intensywne i mogą zrobić pewną karierę podczas grania online. Podobnie może być z URL (Underground Racing League), czyli wyścigami po zamkniętych torach w stylu powiedzmy ulicznych wyścigów w serii Indy (w przypadku tych najdłuższych). Oczywiście nie zabrakło Dragów, Circuitów i Sprintów obecnych także poprzednio. Ale wyścigów Drag i tak nic w nowej odsłonie nie przebija – są intensywne i rewelacyjnie grywalne w swojej prostocie.

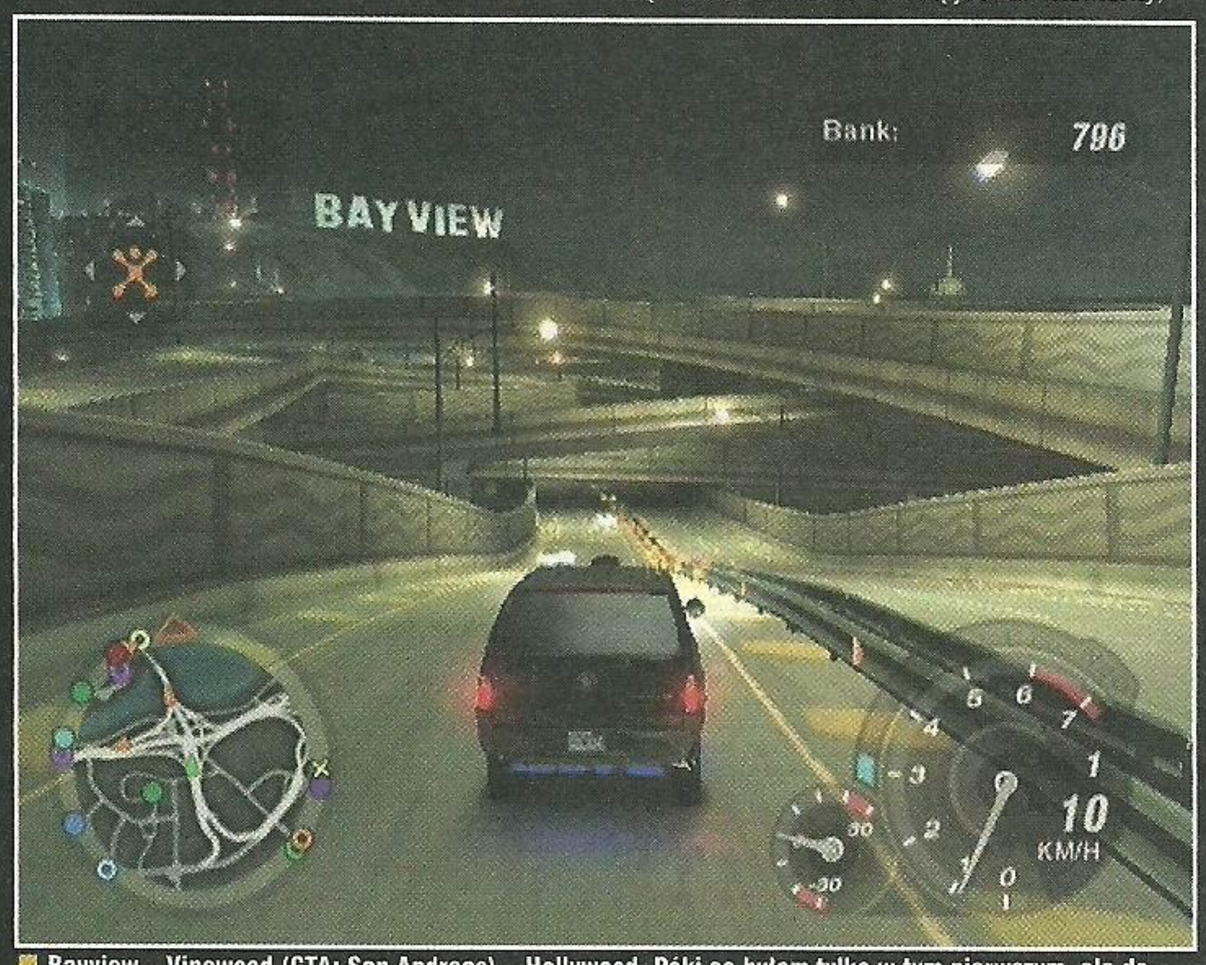
WARSZTAT

Need for Speed Underground 2 wygląda o wiele lepiej od swego poprzednika i widać, że zmusza PS2 do nielichego wysiłku (testowałem wyłącznie wersję na konsolę Sony). Miło zaskoczyło mnie to, że NFSU2 w zasadzie nie ma problemów z płynnością, co zdarzało się pierwszej części gry. Wprawdzie coś tam czasami chrupnie, ale bez przesady, da się wytrzymać i na pozytywny odbiór tej gry nie ma najmniejszego wpływu.

Fury są bardzo ładne i nawet nieco się niszczą. Oczywiście tylko wizualnie. Otoczenie szczegółowe i oczopląsowe, czasami ciężko odróżnić trasę od otaczających ją budynków, latarń, neonów i reklam, bo w mokrym asfalcie odbija się cała masa różnych światełek. Wielkie prędkości znów udało się programistom świetnie oddać – speeda czuć każdym porem ciała, można go chłonąć, jak... Cóż, spida właśnie. Prawie tak samo uzależnia, ale nie ma skutków ubocznych. Efekt nitro się nie zmienił, za to dołożono do niego zasadę SSX'ową – no tricks = no boost. Za bliskie minięcia jadących samochodów, draftowanie za przeciwnikiem, jazdę poślizgami i inne osiągnięcia i sztuczki, za które wpadają punkty (jak np. bezkolizyjne przejazdy lub uruchomienie hydrauliki), rozbudowuje się dwustopniowy pasek nitro, który, co jest oczywiście nowością, da się uzupełnić podczas wyścigu. W końcu ciułane punkty służą do czegoś bardziej przydatnego

wbijałem się do tunelu prowadzącego pod niemal całym obszernym centrum. Oczywiście w zupełnie przeciwnym kierunku.

Minimapka niewiele tu pomaga, bo czasami nakładają się na siebie trzy poziomy ulic – estakady, zwykłe ulice i tunele. Czasami może to kogoś nieco drażnić, ale ma pewne uzasadnienie.

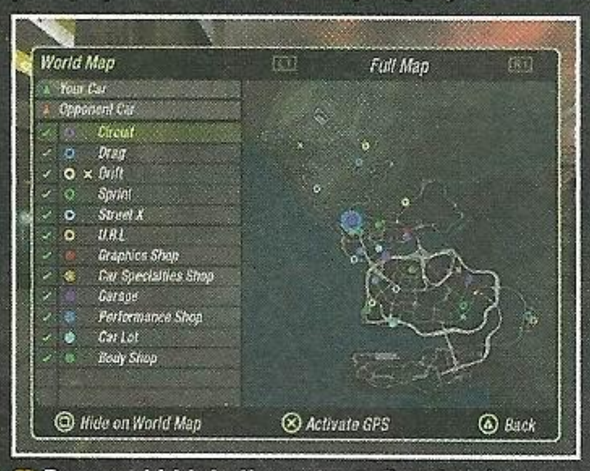


Bayview... Vinewood (GTA: San Andreas)... Hollywood. Póki co byłem tylko w tym pierwszym, ale do dwóch pozostałych również chętnie się wybiorę...

SUV'y naprawdę ciężko się prowadzi, ledwo skręcają i hamują. Do Street X'a zupełnie się nie nadają, ale w Driftach o dziwo sobie radzą.

- **Dobre:** Fury, szybkość, swoboda, tunning, modding, piękna grafika, świetny soundtrack, grywalność, długość zabawy... Sporo tego.
- **Złe:** Strasznie łakomy pożeracz czasu jest z tej gry. Ewentualnie to, że zawsze leje pod koniec wyścigu.
- **Brzydkie:** Gdzie tam. Sporadyczne chrupnięcia i minimalny pop-up nie zasługują w zasadzie nawet na wzmiankę.

Fachowy Drift krętą drogą w dół, na dokładkę pomiędzy samochodami. Trudny i fajowy.

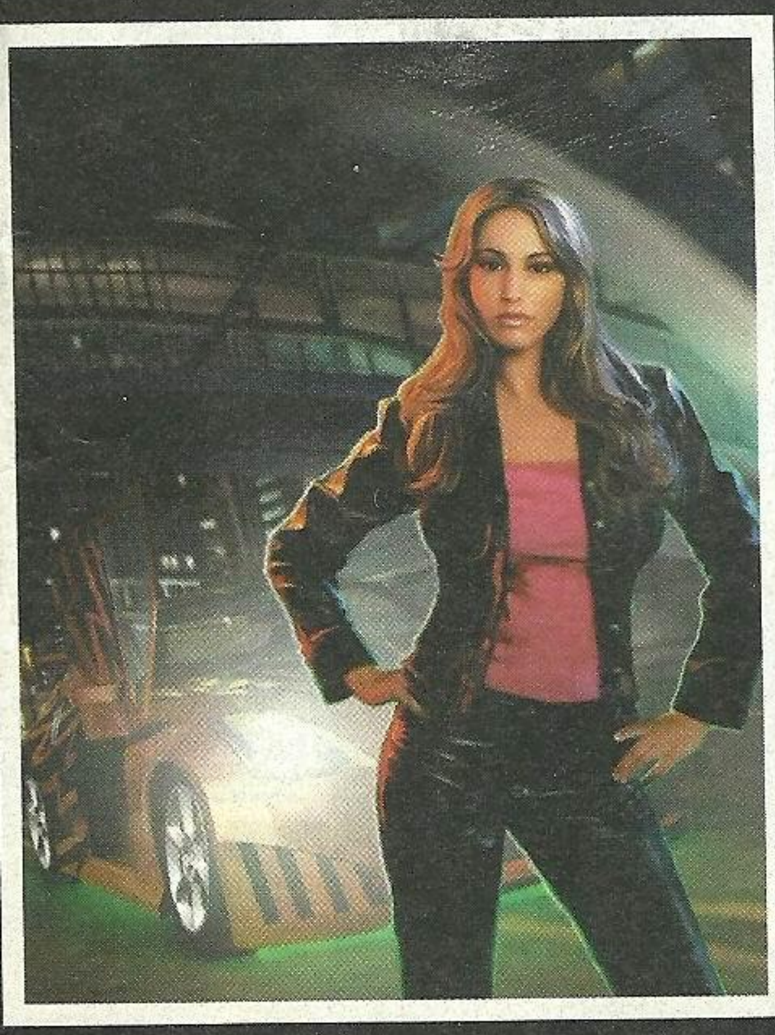


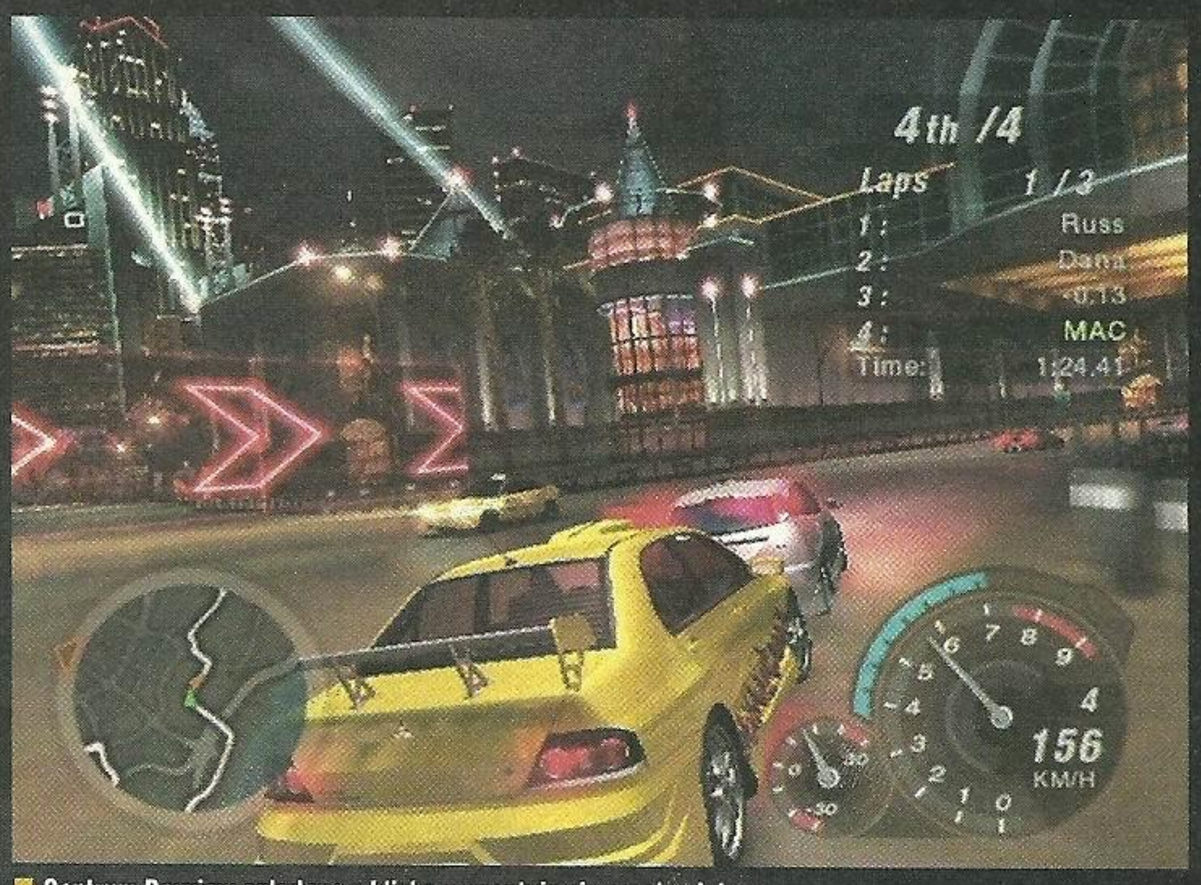
Bez mapki błąkałbym się po Bayview jak dziecko we mgle.

A oto wspomniane czerwone światła i ich odblask na asfalcie. Słaaboo?

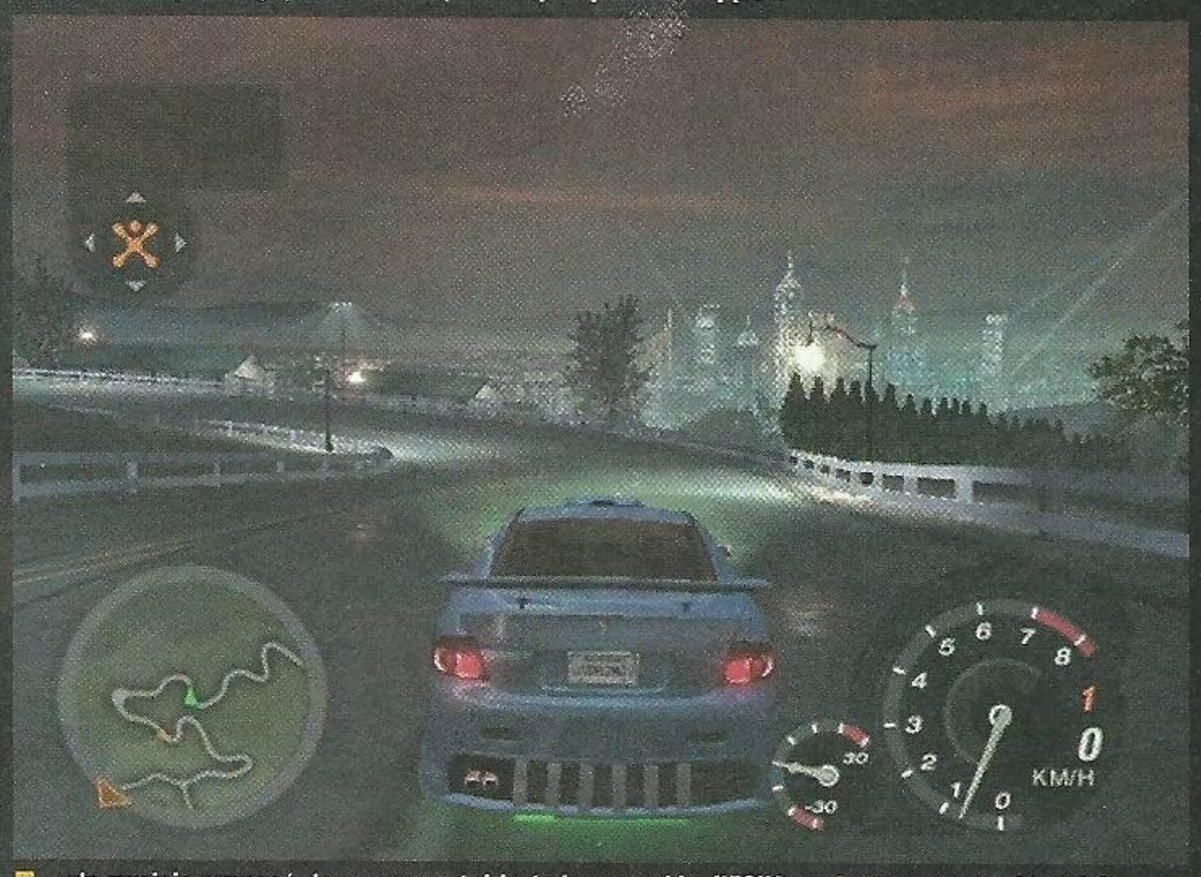
i wymiernego niż szacunek przeciwników. Dźwięk jest soczysty i tłusty – biegi wchodzą bosko, zupełnie jak w Burnocie trzecim, silniki grają świetnie, muza też dobra, choć nieco za mało jest kawałków rapowych, a za dużo ciężkich brzmień. Aha, Snoop Doog zremiksował specjalnie dla **Need for Speed Underground 2** Riders of the Storm autorstwa The Doors... Jim się w grobie przewraca.

Jazdeczka jest oczywiście czysto zręcznościowa, ale za to jaka! Uch, aż dech zapiera. Czysty, wyekstrahowany miód – samochody są nieco cięższe niż poprzednio i nie latają już tak księżycowo podczas wypadków, a także lepiej zachowują się na trasie. Sterowanie jest perfekcyjnie dopracowane: czułe i dokładne, w każdym momencie intuicyjnie czuć, co





Centrum Bayview oglądane z bliska prezentuje się oszałamiająco...



...ale musicie przyznać, że panorama też jest niczego sobie. NFSU2 wygląda po prostu obłędnie!

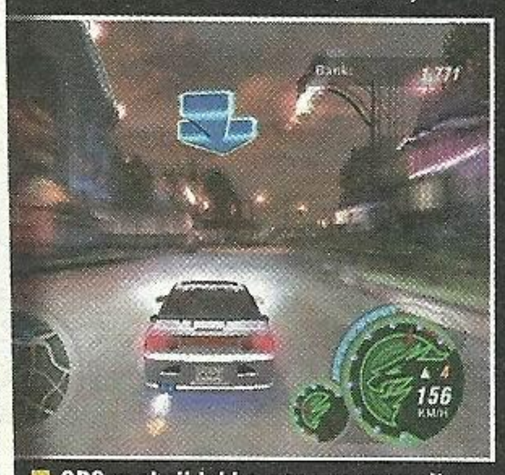
zrobić, by fura wróciła na trasę. Śmiga się tak fajnie, że aż nie chce się od konsoli odchodzić i tylko ból może nas do tego zmusić – po kilku godzinach oczy miałem czerwone, jak u królika, a na palcu odciśnięty X.

CRASHING FOREIGN CAR'S

Pod względem ilości fur **Need for Speed Underground 2** nie zabija – oficjalnie podano, że fur jest około pięćdziesięciu, a wśród nich jedyną prawdziwą nowością są trzy ogromne SUV'y – Cadillac Escalade, Lincoln Navigator i Hummer H2. Reszta furek to dość standardowe maszyny do tuningu – Civic, Golf, Skyline, Supra, Lancer itp. To jednak w zupełności powinno wystarczyć, bo po założeniu tych wszystkich bajerów i tak mało kto rozpozna, że pod tym całym włóknem węglowym kryje się Vauxhall/Opel Astra. A dla mnie i tak największą frajdą było wsadzenie Hummera na dwudziestoczterocalowe spinnery i zamontowanie mu hydrauliki. Szkoda, że twórcy gry nie pokusili się o stworzenie jakiejś konkurencji, w której zbieralibyśmy punkciki za baunsowanie furą. Na to poczekamy pewnie do części trzeciej, która zapewne prędzej czy później powstanie. Stawiam na prędzej, choć tak naprawdę nie wyobrażam co by tu jeszcze można było dołożyć...

Blisko pięćdziesiąt fur, olbrzymie miasto i cała masa wyścigów i sekretów, kilka tysięcy elementów do moddingu i sporo części do tuningu sprawi, że zabawy będzie na przynajmniej kilkadziesiąt godzin. Myślę, że jakieś 50-60 potrzebne jest na odkrycie i wygranie wszystkiego oraz bawienie się w modding. Sporo, więcej niż ostatnio erpegi miewają.

Fajne jest także to, że tym razem gra skierowana jest zarówno do amatorów szybkiej i bezstresowej zabawy, jak i hardcore'owców. Ci drudzy będą się bawić nie tylko szczegółowym ustawianiem poszczególnych biegów, zawieszenia, spoilerów, siły hamowania itd., ale także będą doskonalić samą sztukę prowadzenia fury między innymi dzięki temu, że tym razem manualna skrzynia biegów dostępna jest nie tylko w Dragach.



GPS w akcji lekko wspomagany nitro – czas to pieniądz, nie ma co oszczędzać – na wyścig nitro i tak się odnowi.

I NEED SPEED

Need for Speed Underground 2 będzie bestsellerem i co do tego nie mam wątpliwości, ale jest też bardzo, ale to bardzo dobrą grą.

Takie pozycje rozpoznaję w bardzo prosty sposób – padam na twarz, ale powtarzam sobie – jeszcze tylko ten wyścig... jeszcze tylko kupię spoiler... jeszcze zrobię zdjęcie na okładkę, ale wcześniej muszę pomalować furę, żeby nie wyglądała tak samo, jak na poprzedniej... I tak mijają mi godziny przeznaczone na sen, a potem na pracę, hehe.

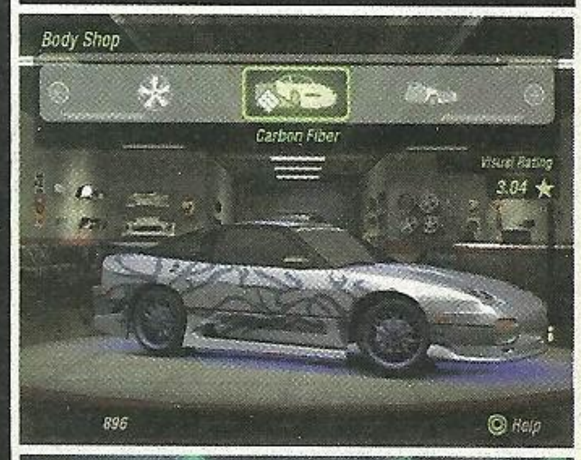
EA nie tylko postarało się o takie zgranie terminów premier z Burnoutem 3, żeby sobie te gry wzajemnie nie zaszkodziły – te gry są po prostu kompletnie różne i nie do końca rozumiem zarzuty, że NFSU2 nie jest tak szybkie. Speed nie jest tu wcale mniejszy niż w B3, efektowności multum, a większa wolność i nieskończona liczba modyfikacji stawia ją na zupełnie innym biegunie. No i tu nie chodzi o takedowny – to jest czystej wody show off. Bryka ma zasuwać jak szatan po lewatywie z wody święconej i wyglądać jak raper po wizycie u stylisty, jubilera i w salonie Pierre'a Cardine... A raczej Seana Johna powinienem rzec.

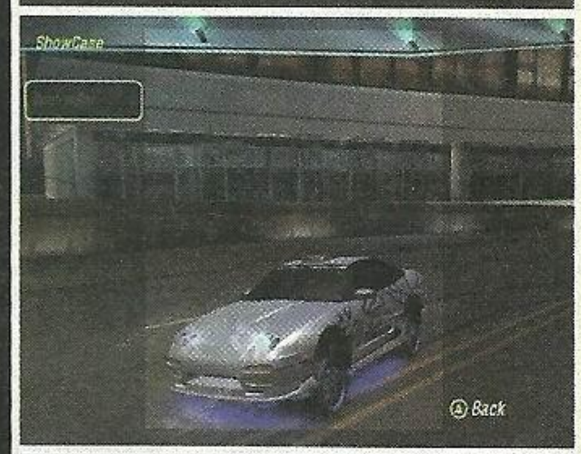
Marcellus ■ ■

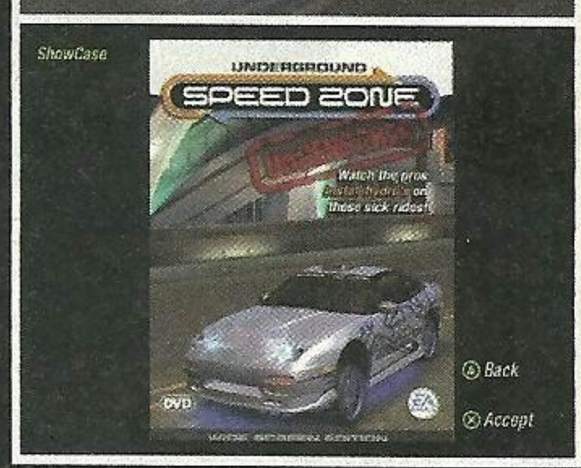
PS: Tytuły ostatnich dwóch akapitów są tytułami piosenek z soundtracku NFSU2: Crashing Foreign Car's – Helmet, I Need Speed – Capone.

SHOWOFF!

W tekście wspomniałem o fotografach, którzy robią zdjęcia naszej furki na okładki magazynów i filmów DVD, ale nie wspomniałem, że to my dobieramy ujęcie i staramy się pokazać naszą furę z jak najlepszej strony. Podczas sesji można otworzyć maskę, bagażnik i podnoszone do góry superdrzwi skopiowane z Lamborghini, ale zamontowane w Golfie. Po co? Ano po to, żeby się pochwalić oczywiście. W końcu wystrój bagażnika i zamontowany tam sprzęt grający jest niemal tak samo istotny, jak to, co pod maską. Podobno. Oprócz tego można na chwilę pokierować furą i na przykład odpalić hydraulikę, żeby turbolans był naprawdę turbo.







PlayStation 2 Finally... I got SPEED!

- **Wydawca:** Electronic Arts
- **Producent:** Electronic Arts
- **Liczba graczy:** 1-2 (8)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8MB, Network Adaptor

9.5

- **Dobre:** Projekty przeciwników i bossów oraz ich spore zróżnicowanie. Długość rozgrywki.
- **Złe:** Taka sobie oprawa graficzna. Można się na siłę przyczepić do dziwacznej postaci Hyakkimaru.
- **Brzydkie:** Kamera się gubi co przy walce z bossami może źle się skończyć.

RECENZENCI W LISTOPADZIE

BANAN
Zajęty graniem w Pro Evolution Soccer 4 Banan był w stanie wyprodukować recenzję X-men Legends. Szczerze mówiąc swoje zamiłowanie do komiksów ukrywał do tej pory, jakby to było coś wstydliwego. Dalej, nie wstydź się...

KAXI
Święto w rodzinie - aż trzy exclusive'y na Nintendo zablokowały Kaxiego na tydzień, choć patrząc na grafikę Animal Crossing uronił niejedną łzę. Już zaciera ręce na Pikmina 2. Donkey Kongę i Metroida - może już za miesiąc...

MATT
Redaktor Matt miał w tym miesiącu masę pracy i radości w związku z pojawieniem się jednej z gier jego życia. Gdyby dziś wyruszał na bezludną wyspę, z pewnością zabrałby ze sobą Ratchet & Clank 3...

MARCELLUS
Przygody z genialnym Need for Speed Underground 2 (dostaliśmy trzy wersje gry w jednym miesiącu, ale dopiero ostatnia miała znaczek „review"), sporo sparingów w FIFĘ no i przede wszystkim Pro Evo 4...

MIELU
Blood Will Tell przypomniało mu dlaczego tak kochamy japońskie zręcznościówki, Crash Twinsanity przypomniało o własnych słabościach, natomiast Sly 2 po prostu go zachwycił. Bo to naprawdę pierwsza liga...

GULASH
A Gulash po raz pierwszy od lat grał więcej w Fifę, niż w Pro Evo. Nie dlatego, że się w tej grze zakochał, czy coś - po prostu postanowił ją zrecenzować. W ostatniej chwili skroił dla siebie Killzone, choć podzielił się z Mattem i Grabarzem.

GRABARZ
Napalony na Vietcong: Purple Haze wparował do redakcji po materiał. Co z tego wynikło - przeczytacie w recenzji. Tylko lepiej usiądźcie, hehe. Z autentycznym drżeniem rąk zabiera się teraz do Men of Valor: Vietnam - co to będzie...

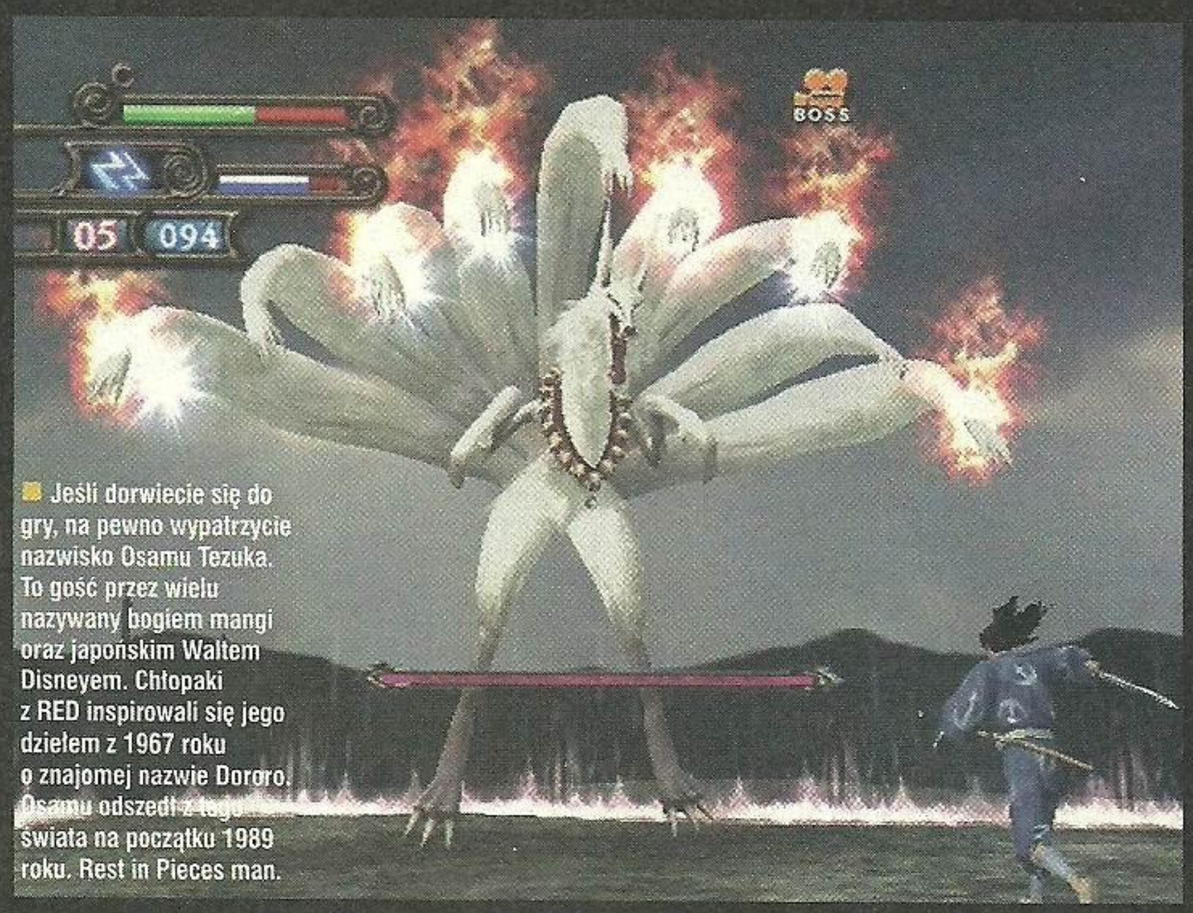
OSKAR
Oskar zaciera już ręce w oczekiwaniu na Grand Theft Auto: San Andreas, jednak wcześniej zachwycił się Shadow Hearts: Covenant. Według niego właśnie sequel Shadow Hearts i Nocturne to dwa najlepsze jRPG tego roku.

QOORA
Głośno i natarczywie domagał się nowej części Mortal Kombat - dostał ją. A w oczekiwaniu na Smoczą Sagę leniwie prześlizgnął się przez Star Ocean. Niebawem rozpocznie karierę gangstera w San Andreas... Gangsta's Paradise powróci!

JAK OCENIAMY GRY?

Różnie. Każdy autor ma swoje preferencje, ulubiony gatunek gier, serie czy tytuły. Osobno oceniamy grafikę, dźwięk i miodność, czyli przyjemność płynącą z zabawy. Jednak wspólnym i najważniejszym kryterium przy ocenianiu gier w Neo Plus jest pytanie: czy zapłaciłbym za tę grę?. Tak się bowiem składa, że gry konsolowe nie rosną na drzewach i nie dostaniesz trzech za darmo kupując kolorowy magazyn. To najczęściej wydane dwie stówki. Na nic wysokie oceny cząstkowe, jeśli autor uzna, że danej gry po prostu nie warto kupić.

0-1	Najgorsza rzecz, jaka może przytrafić się recenzentowi.
1-2	Ocena zarezerowowana dla gier firmy Midas. Crap.
2-3	Bardzo słabo. Odrzut, który przypadkiem trafił na rynek.
3-4	Jest źle, ale to jeszcze nie poziom Midasów.
4-5	Gra, która w założeniach miała być przeciętna. Zonk.
5-6	Przeciętniak - Nie wnosi nic do tematu. Można zagrać.
6-7	Poprawne rzemiosło, bądź zbugowany pseudo-hit.
7-8	Dobra rzecz. Coś nie zagrało, żeby była bardzo dobra.
8-9	Bardzo dobra pozycja, nie rozczarujecie się.
9-10	Doskonała gra. Warto kupić, warto zagrać.
10	Doskonała, a w dodatku przełomowa. Prawdziwa perełka.



Jeśli dorwiecie się do gry, na pewno wypatrzycie nazwisko Osamu Tezuka. To gość przez wielu nazywany bogiem mangi oraz japońskim Waltem Disneyem. Chłopaki z RED inspirowali się jego dziełem z 1967 roku o znajomej nazwie Dororo. Osamu odszedł z tego świata na początku 1989 roku. Rest in Pieces man.

BLOOD WILL TELL

ZOSTAŁEM WŁADCĄ MARIONETEK

Naprawdę, nie sposób nie polubić tych gości. Fakt - gra z drugiej ligi, ale fajnie się sieka...

RED Entertainment po raz kolejny dostarcza slashera z nietypowym głównym bohaterem. Wcześniej razem z Taito stworzyli Bujingai, gdzie sterowało się czerwonowłosym gościem o twarzy j-rockmana Gackta. Teraz graczom przyjdzie się wcielić w wojownika, którego śmiało można nazwać kuzynem Pinokia. Nie żebym był złośliwy czy coś, ale gdy po raz pierwszy ujrzałem Hyakkimaru, pomyślałem sobie bardzo niemiłą rzecz o człowieku, który tę postać wymyślił.
Rozpoczynające grę intro jest bardzo japońskie – są demony, jest walczący z nimi przy pomocy swego miecza wojownik z przekomiczną fryzurą. Coś jakby Tsubasa z dwa razy dłuższymi kłakami. Animacja jest bardzo ładna, ale daleko jej do tego, co można zobaczyć w trzeciej Onimushy. Tamto intro to perełka. Zatem: Hyakkimaru podróżuje z małym złodziejaszkiem o imieniu Dororo. W intrze zostają napadnięci przez grupkę demonów i już po chwili gracz może poznać sekret bohatera. Otóż w prawym kolanie ma on zamontowane działko, a jego przedramiona skrywają dwa ostrza.
Powaga, Hyakki podczas walki pozbywa się swoich rąk i walczy przy pomocy mieczy przyczepionych do ciała. Przyznacie, że brzmi to idiotycznie. Ale fabuła dosyć szybko to wyjaśnia. A dokładniej mówiąc lektor, którego spokojny głos bardzo przypadł mi do gustu. Okazuje się, że Hyakki jest dzieckiem, którego narodziny zostały dawno temu przepowiedziane. Miał on oprzeć się potędze demonów panoszących się od pewnego czasu po Ziemi. Jakiś sprytny zły oszukał ojca chłopaka oferując mu przepotężną moc w zamian za ciało dzieciaka. I wiecie co się stało? Czterdzieści osiem demonów zabrało sobie po jednym kawałku Hyakkiego, czyniąc z niego nie tylko kadłubka, ale też ślepego niemowę bez przełyku. Powaga, spadłem z krzesła jak się dowiedziałem. Przerażony tatuś wpakował dzieciaka do beczki i wrzucił ją do rzeki, a jakoś tak się złożyło, że odnalazł go niejaki Jyukai, z powołania medyk. I to właśnie on zoperował bohatera dołączając mu do ciała implanty. Rany, kto to wymyślił?
Nie chcę się nawet zastanawiać jak to jest, że Hyakkimaru przeżył bez swoich organów. Nie pytam jak to możliwie, że sztuczne ręce nie przeszkadzają mu w walce zwykłym mieczem. Jeszcze palcami rusza niczym Skywalker po tym, jak mu przyszyli sztuczną prawicę. Przyjąłem do wiadomości, że jest cudownym dzieckiem, które widzi, mimo tego, że nie ma oczu.
Na czarno i biało wypadałoby dodać. Stosowny komunikat informuje gracza, by nie regulował telewizora, bo wszystko jest OK. Na początku gra cierpi na niedobór kolorów. Później, po odzyskaniu oka, wszystko nabiera barw. Patent jest taki, że za każdego ubitego demona Hyakkiemu oddawana jest jedna część ciała. Autorzy nie chcieli jednak z niemal niezniszczalnego bohatera robić słabiaka i wymyślili, że każdy nowy organ zwiększy postaci jakąś statystykę. Koniec ery cyborgów?
Nie myślcie tylko, że gra jest słaba. Dziwaczna historia jest doskonałym pretekstem do wystawienia przeciwko graczowi ogromnej ilości twardych przeciwników. Prócz zwykłych nabijaczy punktów, co chwila walczy się z bossmonsterem. Niczym nowym nie jest gubiąca się podczas tych walk kamera i całe szczęście, że Dororo jest pod ręką. Można mu wydać cztery polecenia i jednym z nich jest atak. Mały okazuje się być niezłym twardzielem i potrafi wielu bossów samemu rozłożyć. No prawie, ale i tak jest silny.
Projekty przeciwników są bardzo japońskie. Wielki robal skrzyżowany z żabą i jaszczurką, kobieta z twarzy przypominająca Yoshimitsu z Tekkena... Jest ich naprawdę sporo. Podobnie jak zwykłych przeciwników, którzy kojarzą się z tymi z Onimushy. Szkielety samurajów, rogaci gadoludzie i tak dalej w tym stylu.
Walka nie należy do specjalnie skomplikowanych. Hyakki może użyć ostrzy przymocowanych do przedramion bądź też normalnie walczyć mieczem, jak na samuraja przystało. Do tego dochodzi jeszcze karabin maszynowy zamontowany w prawej ręce i mocne działko w kolanie. Przeciwnicy są zaznaczeni na mapce i można ich omijać do woli, ale jak przychodzi do rzeczy, przydatna jest możliwość naładowania bohatera i odpalenie combosa. Pojawia się wtedy pasek symbolizujący upływający czas, a gracz po kolei klepie pojawiające się serie przycisków. Można zadać i kilkanaście ciosów. Przednia zabawa...
...pod warunkiem, że zaakceptuje się pracę kamery, niezbyt wyszukane SI mięsa armatniego oraz raczej wolne tempo walk. Rzeźnia w stylu Devil May Cry to nie jest. I nie jest też tak ładnie, jak w przypadku przygód Dantego. Już Bujingai był ładniejszy. Widoczność jest ograniczona do kilkunastu metrów. Kolory są żywe, ale ilość polygonów przypadająca na postacie i otoczenie nie należy do skrajnie wysokich. Tekstury też średnie. Ogólnie oprawa audiowizualna nie powala na kolana. Głosy są OK, chociaż na początku Hyakki mówi jak robot i już wiem czemu po zabiciu pierwszego bossa dostaje swój prawdziwy głos z powrotem. Dłużej nie dałoby się tego słuchać. Reszta dźwięków pasuje idealnie do klimatu. Przypomina mi się Way of the Samurai 2 z japońskimi instrumentami. Jakieś piski, jakieś brzdęknięcia. Słowem, jest poprawnie.
Wielu osobom **Blood Will Tell** może nie przypaść do gustu. Mnie wciągnęła chęć odzyskania ciała bohatera, przy czym, gdy utłukłem szóstego demona na liczniku miałem już dwie godziny grania, a to o czymś świadczy. Od czasu do czasu siekanina przeplatana jest bieganiem w skórze Dororo. Omijanie pułapek, zbieranie kluczy, czasem obicie dziecięcą pięścią tępawych przeciwników urozmaica rozgrywkę. Historia rozwija się powoli, ale coś nie pozwala tak łatwo odejść od pada. I tylko te walki mogłyby być bardziej emocjonujące. Ale jeśli już skusicie się na zakup, to na pewno nie pożałujecie kilku ładnych godzin spędzonych w opętanym przez demony świecie, który uratować ma nasz dzielny Pinokio.
Mielu ■ ■

PlayStation 2 — Keep tha good work RED.

- **Wydawca:** Sega
- **Producent:** RED ent.
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

7.2

- **Dobre:** Walki, akcja, fabuła, wachlarz postaci, głosy, dopracowanie rozwoju bohaterów, rozwalające się środowisko.
- **Złe:** Sterowanie przy korzystaniu ze ślizgu Icemana, za mało opcji ustawienia kamery.
- **Brzydkie:** Modele niektórych postaci, niewidzialne ściany.

Osoby znające i lubiące świat X-Menów, czyli najpopularniejszej na świecie komiksowej grupy superbohaterów będą z X-Men Legends zadowolone. Szczególnie, jeżeli przepadają za zręcznościowymi nawalankami pokrewnymi serii o Wrotach Baldura. Osoby, które lubią klimat takich rozgrywek i olewają X-menów także będą zadowolone. Pozostali zaś nie mają czego tu szukać.

X-MEN LEGENDS

MUTANCI Z GENEM X ATAKOWALI NAS JUŻ Z RÓŻNYM SKUTKIEM PRZEZ OSTATNICH KILKA LAT – ZARÓWNO ZE STRON KOMIKSOWYCH, EKRANÓW KINOWYCH, JAK I GIER.

Dopiero teraz jednak dostajemy do rąk grę, która z umiejętny sposób w pełni wykorzystuje potencjał drzemiący w historii mutantów obdarzonych nadludzkimi mocami. Czyli robi Baldur's Gate'a z czterema postaciami jednocześnie.

Najnowsza X-gra koncentruje się, naturalnie, na losach grupy podopiecznych profesora Xaviera. Fabuła Legends jest nowa i została przygotowana specjalnie na okazję szykowanej przez Activision gry. Składa się z elementów znanych fanom X-Men. I całkiem sprawnie radzi sobie z zaprezentowaniem szerokiej i barwnej kadry postaci, które w ciągu minionych lat przewinęły się przez karty X-komiksów.

Historia opowiada o losach młodej i potężnej mutantki – Magmy, która, tak się akurat składa, właśnie na początku gry przekonała się, jak niszczycielską siłę dzierży w swych rękach.

W skrócie: dziewczyna potrafi rozpętać prawdziwe piekło na ziemi. Mutantką natychmiast interesują się poddani Magneto z Bractwa Mutantów – organizacji raczej nie zainteresowanej spokojnym współistnieniem z ludźmi. Nasza zaś w tym rola, aby im przeszkodzić. We wszystkim.

Gra jest podzielona na dwa etapy. Pierwszy z nich to napakowana akcją nawalanka. Na czele maksymalnie czteroosobowej ekipy ruszamy w kolejne misje, rozgrywające się w najróżniejszych sceneriach. Co jakiś czas metodyczne oklepywanie przeciwników przerywane jest przez proste łamigłówki, w rodzaju: jak przebyć tą wielką przepaść albo jak załatać dziurę w poszyciu okrętu, ale gra stara się za bardzo nie nadwerężać naszego intelektu usłużnie podsuwając wymowne symbole sugerujące wykorzystanie jakiejś mutanciej zdolności.

No właśnie. Bo w misje, poza kilkoma wyjątkami, wybieramy się zawsze z ekipą. Z kolejnymi zadaniami do naszej drużyny dołączają kolejni mutanci, w szczytowym okresie dobijający liczby piętnastu. Osoby zaznajomione z uniwersum Marvela bez trudu rozpoznają kto jakimi mocami dysponuje, ale gra jest też przyjazna dla osób nie obeznanych z soap operowymi perypetiami X-bohaterów. I tak Iceman, Magma i Jean Grey potrafią wytwarzać mrożone chodniki i gasić pożary, kontrolująca pogodę Storm świetnie spawa dziury i różne włazy, z których wyłażą wrogowie, a Nightcrawler potrafi teleportować się przez energetyczne bariery. Nie każdy mutant przydaje się do pokonywania przeszkód środowiskowych, ale na środowisko wpływać potrafi tylko garstka i to głownie nią posługujemy się do pokonywania przeszkód.

Cała zabawa w grze toczy się wokół walki. Ta

opiera się na prostych kombosach, na które składają się słabe i mocne trafienia, rzuty oraz wykorzystanie specjalnych mocy mutantów (które też potrafią połaczyć się w combosy, kiedy dwójka mutantów jednocześnie atakuje mocami jeden cel). W grze występuje też w miarę rozbudowany system rozwoju poszczególnych mutantów z przyznawaniem punktów na poszczególne cechy oraz umiejętności i ciosy specjalne (ot, taka baldursowa magia). W ferworze walki sterujemy tylko jednym z bohaterów, a reszta postaci stosuje się do ogólnych zaleceń (ustawienie taktyki na ofensywną, defensywną lub unikanie walki) plus wykorzystują moce specjalne, kiedy ich o to ładnie poprosimy triggerem. Nasi bohaterowie radzą sobie różnie – byłem świadkiem zarówno mistrzowskich kombinacji, jak i całkowicie żenujących zgonów na polu walki. A te są uciążliwe, bo wskrzeszać postacie możemy tylko w punktach zbornych pełniących jednocześnie rolę savepointów, sklepów, sali treningowej (w razie czego można tu w misjach szkoleniowych podnieść poziom doświadczenia postaci jeżeli bieżąca misja okazuje się zbyt trudna) i tak dalej. Zamiast wskrzeszać poległych X-Menów można też podmienić ich na innych, ale czasami okazuje się, że moc jednego z poległych bardzo by się przydała, a wtedy trzeba wydać znajdywaną w grze walutę na przywrócenie do życia towarzysza. Dzięki temu nie jest za łatwo. Zresztą w ogóle nie jest. Naturalnie jeżeli któremuś z naszych idzie odpowiednio słabo, można w dowolnej chwili się na niego przełączyć, ale to nie zawsze pomaga. Ogólnie system walki jest dobry i chociaż przydaliby się czasem mądrzejsi towarzysze,

to jednak w ogólnym rozrachunku sprawuje się nieźle. Postaciom można nawet ustawiać korzystanie z pojemników, które tutaj umownie nazwę apteczkami, ale tych prawie zawsze jest za mało, a dodatku niektórzy członkowie ekipy mają przykrą tendencję pakowania się w tarapaty i używania ich do oporu. Może trochę dziwi brak bloku, ale można się przyzwyczaić.

Grafika Legends, jak na grę o komiksowych korzeniach przystało, jest przyjemnie cel-shade'owa. Dwa ustawienia kamery dają dosyć dobry przegląd sytuacji, a sylwetki bohaterów można odróżnić bez najmniejszego problemu – szczególnie osobom zaznajomionym z serią Ultimate X-Men (stamtąd właśnie pochodzą projekty podstawowych strojów, ale w grze pojawiają się też inne). Dźwiękowo też jest bardzo udanie – bohaterowie obdarzeni są fachowymi głosami, w tym Xavier patrickowostewartowym.

No tak, ale trzy akapity temu wspomniałem o dwóch etapach gry, a na razie wciąż jesteśmy na pierwszym. No więc poza naparzaniem się z nieco zbyt monotonnymi (zwykle wyraźnie podzielonymi na dwie grupy – silnych i wolnych, albo szybkich i delikatnych) wrogami plus okazjonalnie występującymi bossami, pojawiają się też etapy w bazie X-Menów.

Tam zapoznajemy się z faktami z życia naszych bohaterów, trenujemy się w walce, zaliczamy

sesje treningowe, przeglądamy szkice postaci, okładki zebranych komiksów, minione animacje i tak dalej. W sumie jak na oderwanie się od głównej osi fabuły całkiem rozbudowana i udana sekcja, której wartość docenią nie tylko fani X-Menów. A ci będą mieli co docenić – począwszy od historycznych misji X-Menów w kostiumach z lat siedemdziesiątych, przez walki z Sentinelami, członkami Bractwa Mutantów, Morlockami itp.

Podsumowując – gra jest udana. Idea stworzenia naparzanki a la Baldur's Gate wzbogaconej o tryb mutiplayer (do czterech osób naraz!) jest po prostu genialna, a świat X-Men oferuje wachlarz postaci idealny do takiego układu. Problemy miałem jedynie z okazjonalnym blokowaniem się w przejściach, kiedy moja dzielna ekipa stawała w drzwiach,nie przepuszczając mnie na drugą stronę. Łatwo z tego wyjść przełączając się na inną postać (albo rozwalając ścianę, bo otoczenie w dużej części nadaje się do dekonstrukcji) ale fakt, że ten detal się pojawia - boli. Mało wesołe jest też spoglądanie za członkiem ekipy, który z głupia frant postanowił zwalić się w jakąś bezdenną przepaść i trzeba potem ożywiać go w punkcie zbornym. Ale w ciągu tych dwudziestu godzin zabawy może się coś takiego przydarzyć, a ja przymknę na to oko. Bo lubię X-Menów i uwielbiam nawalanki w stylu Baldur's Gate DA.

Banan ■ ■

PS2, Xbox, GCN Gratka dla fanów - jedna z lepszych gier o superherosach

- **Wydawca:** Activision
- **Producent:** Raven
- **Liczba graczy:** 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Cart 8MB, etc

8.3

- **Dobre:** Jeszcze więcej jatki niż rok temu, kapitalne patenty, świetny humor, definicja grywalności!
- **Złe:** Wiem, wiem. To tylko sequel i poza kilkoma smaczkami nie różni się zbytnio od poprzedniczki, ale...
- **Brzydkie:** ...ja tego nie powiedziałem!

Autorzy przygotowali także multiplayer dla czterech osób na podzielonym ekranie. Jatka jest fachowa.

RATCHET & CLANK 3

INSOMNIAC GAMES ZACHWYCAJĄ PO RAZ TRZECI. CZYŻBY PLATFORMÓWKA ROKU?

Pracowita garstka programistów od ponad dwóch lat wyznacza standardy na rynku platformówek. Sumiennie podnoszenie poprzeczki doprowadziło do tego, że na polu bitwy pozostało jedynie Naughty Dog (seria Jak and Daxter) i Sucker Punch (Sly Raccoon). Logo Insomniac od zawsze oznaczało grywalne, dopracowane produkcje z najwyższej światowej półki, zaś **Ratchet & Clank 3** to kolejny pokaz ich gigantycznych możliwości. Sprawdzając kilka miesięcy temu wczesną wersję gry byłem ciekaw, czy gotowy tytuł będzie niósł w sobie wystarczającą ilość zmian i nowych patentów, aby raz jeszcze olśnić fanów. Teraz już wiem, że **Ratchet & Clank 3** to jedna z gier mojego życia. Poważnie.

Zapachniało entuzjazmem...

Historyjka wprowadzająca w grę ponownie łączy dramat z ogromną ilością wyszukanego (a także nieco bardziej prostackiego) humoru. Na pierwszym planie pojawi się tym razem blaszany i krzykliwy Dr Nefarious, pragnący pozamieniać mieszkańców wszystkich planet w ogłupiałe roboty. W tym celu doktorek połączy swe siły z obleśną rasą pierdzących, jednookich Tyhrranoidów, po czym uda mu się przeprowadzić serię zmasowanych ataków na niczego niespodziewających się obywateli.

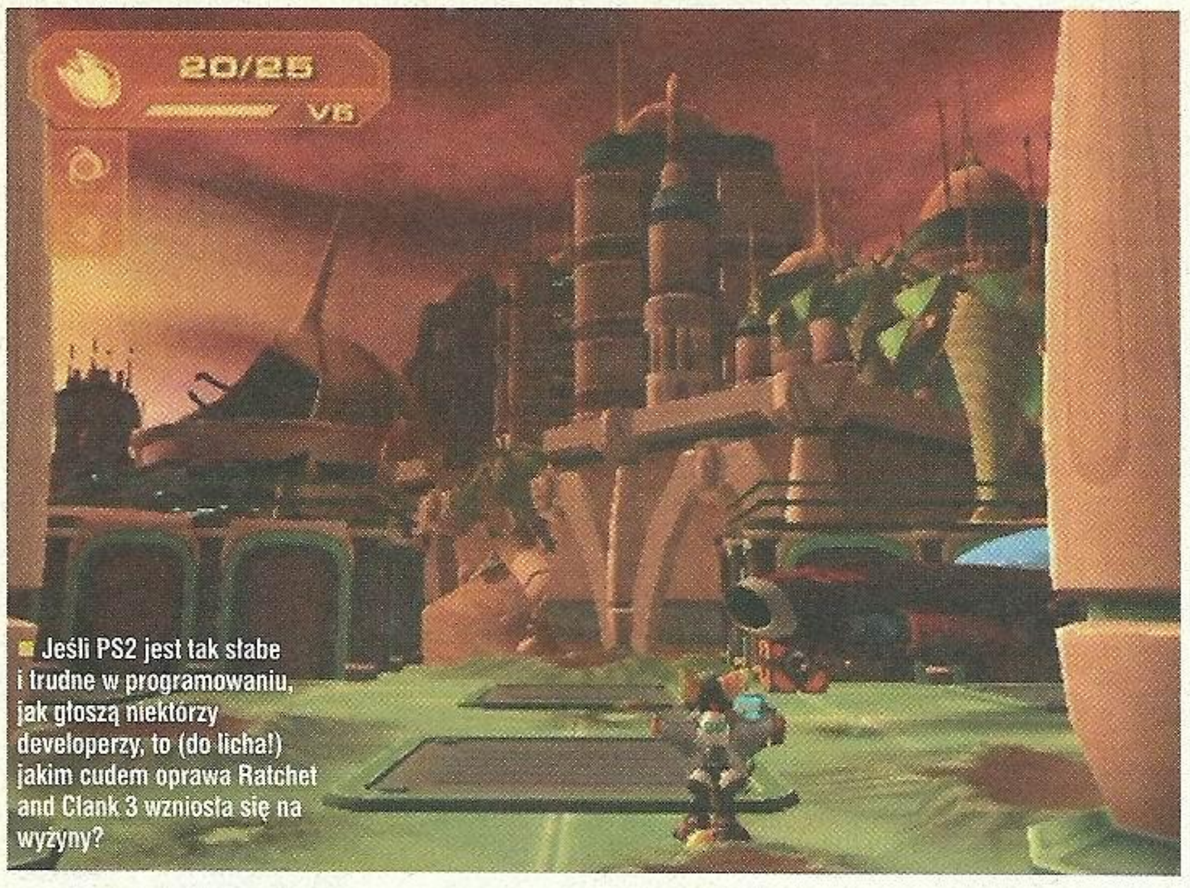
Radosny mayhem Nefariousa potrwa jednak do momentu, gdy na jego drodze stanie... agent Clank i jego szofer – Ratchet. Tak się bowiem składa, że nasz malutki robocik i jego bijący rekordy oglądalności serial o tajnym agencie to absolutny medialny hit i najbardziej rozpoznawalne dobro we wszechświecie. Mieszkańcy zagrożonych planet doskonale wiedzą, do kogo zgłosić się o pomoc i tak zaczyna się trzecia, najlepsza część serii spod znaku dymiącej spluwy i rozsypanych dookoła śrubek.

Pomijając już całą tą popularność Clanka, w Wasze ręce ponownie oddany zostanie Ratchet wraz z zupełnie nowym, miażdżącym zestawem dwudziestu broni. Z odcinka na odcinek długouchy bohater prezentuje kompletnie odświeżony, pomysłowo zaprojektowany arsenał narzędzi zagłady i tym razem nie będzie inaczej. W plecaku znajdzie się między innymi elektryczna strzelba zmiatającą wszystko z bliskiego dystansu, wyrzutnia bomb, dobra na większe ilości przeciwników, karabin wypluwający ostre dyski, czy też broń produkująca czarne dziury do zasysania głupich Tyhrranoidów. To, że każda fuzja wraz z ilością rozwalonych nią przeciwników automatycznie ulepsza się, nie jest żadną nowością. Informuje o tym specjalny pasek, który leniwie rośnie wraz z każdą kolejną dezintegracją. Co powiecie jednak na to, że w trzeciej części gry wszystkie bronie można wywindować aż do piątego levelu, czyniąc z nich istne narzędzia masowych nieszczęść? Podpakowana do maksimum strzelba zdejmowała potwory z drugiego końca poziomu, wystrzelona rakieta rozbijała się na osiem śledzących wrogów pocisków, naprowadzane działko namierzało większą ilość pokrak, i tak dalej. Warto zatem poświęcić trochę czasu na podciągnięcie statystyk broni, bo to znacznie ułatwi dalszą rozgrywkę. Zaryzykuję też twierdzenie, że seria Ratchet and Clank poza platformówką i strzelanką jest też w jakimś procencie grą rpg. Zarówno pasek energii, jak i statystyki broni zostały ślicznie opisane liczbami, dokładnie informującymi o postępie rozwoju. Nieźle. Główny bohater tradycyjnie zajmie się ubojem potworów i rozwalaniem skrzyń kryjących w sobie tony śrub (lokalna waluta), amunicji i dopalek. Nowością są skrzynie, po zniszczeniu których Ratchet staje się na moment nieśmiertelny i zaczyna taniec śmierci z dwoma płonącymi toporkami w łapach oraz skrzynki kryjące chwilowy mnożnik zebranych punktów. Niewiele tu nowego, ale zawsze coś. Jeśli denerwowały Was w poprzednich częściach zagadki

Jeszcze więcej eksplozji i jeszcze więcej rozpadających się na śrubki przeciwników. W kategorii „najbardziej widowiskowa zręcznościówka" Ratchet and Clank 3 po prostu nie ma konkurencji.

MULTIPLAYER W SIECI

Ratchet and Clank 3 kreowany był od zawsze na pierwszą platformówkę wykorzystującą internet do zabawy w multiplayerze. Podczas rozgrywki dostępne są wszystkie znalezione podczas gry bronie, ale jest też kilka unikalnych perełek, jak spluwa zamieniająca przeciwników w bezbronne owieczki, czy działo rozlewające wokół gorącą magmę. Ze wszystkich trzech dostępnych widoków, najlepszym okazuje się (o dziwo!) tryb fpp. Jasne, obserwowanie Ratcheta zza pleców też jest okej, ale nie daje takiej precyzji działania. Sieciowy multiplayer pozwala na zabawę w Deatchmatch (każdy na każdego), Capture the Flag (wykradanie flagi z bazy przeciwnika) oraz Siege (należy przejąć bazę przeciwnika i wybić go od środka). Pomocne w starciach okazują się terenowe samochody, możliwość pilotowania statków powietrznych i obsługa działek naziemnych. Wycina się cholernie przyjemnie, a Unreal Tournament właśnie dorobił się godnego, uszatego przeciwnika.



Jeśli PS2 jest tak słabe i trudne w programowaniu, jak głoszą niektórzy developerzy, to (do licha!) jakim cudem oprawa Ratchet and Clank 3 wzniosła się na wyżyny?

Misje lotnicze to świetna odskocznia od głównego scenariusza gry. Latającą machiną śmierci operuje się niezwykle intuicyjnie i przyjemnie.

Najwięcej zadymy będzie oczywiście na Challenge Arena, gdzie głównego bohatera potrafi atakować jednocześnie nawet kilkadziesiąt pokrak. Co za jatka! Co za mayhem!

logiczne, to wiedzcie, że w tej części gry mają one już niewiele wspólnego z logiką, a więcej ze zwykłą strzelanką. To czyni je znacznie przyjemniejszymi dla osób, które od siekanki oczekują przede wszystkim akcji, a nie nudnych, „umysłowych" przestojów.

W pewnym momencie pojawia się fajna opcja – Ratchet może zamienić się w Tyhrranoida. Tyhrranoidzi to bardzo obleśna rasa, a jej członkowie porozumiewają się między sobą głośnymi pierdnięciami i beknięciami. Coś mi to przypomina zresztą... Rozmowa z nimi jest łudząco podobna do pierwszej z brzegu gry muzycznej, gdzie w odpowiednim czasie należy wdusić wskazane guziki. Pomyl sekwencje, a Ratchet nieumyślnie obrazi rozmówcę i będzie z tego zabawna chryja.

Siła tej części gry leży przede wszystkim w starych, sprawdzonych pomysłach uzupełnionych o masę chwytających za serce patentów. Niejednokrotnie otworzycie szeroko buzię – na przykład widząc Ratcheta biorącego udział w powietrznym desancie na planetę. Bohater spada wówczas w kierunku ziemi, przebija kolejne warstwy chmur, uszy falują mu na wietrze, a wszystko co należy w takich momentach robić to lawirować między pociskami nadlatującymi z dołu. Widok jest niezapomniany! Podczas kilkunastogodzinnej przygody natkniecie się również na bardzo sympatyczne, rozchwytywane w całym wszechświecie, grywalne komiksy Kapitana Qwarka. Każdy komiks to odrębna, humorystyczna historyjka, podczas której przejmujemy kontrolę nad największym turbo lanserem w historii serii. Dwuwymiarowe przygody stanowią bardzo fajną odskocznię od właściwej gry, zaś ukończenie każdego video komiksu odblokuje jakieś fajne nagrody. Na lepsze poprawiły się etapy, gdzie Ratchet pilotuje powietrzny szturmowiec. W poprzedniej części dość kiepsko sterowało mi się ociężałym, mało precyzyjnym i zbyt podatnym na trafienia przeciwników klockiem. Tym razem jednak dość często łapałem się na tym, że misje latane powtarzam kilka razy po tym, jak je ukończyłem. Sterowanie, precyzja, miodność płynąca z zabawy – to zupełnie inna bajka.

Powieje też starym kapciem...

Malkontenci powiedzą jednak, że na pierwszy rzut oka gra praktycznie niczym nie różni się od Ratchet and Clank 2 i będą w tym mieli sporo racji. Zabawa toczy się w niemal identycznych klimatach, powróciła masa zbliżonych pomysłów (kupowanie zbroi, tuningowanie spluw), nawet część animacji pozostała niezmieniona. Te same pozostały również zasady gry – przed rozpoczęciem eksploracji kolejnej planety Ratchet i Clank otrzymują listę zadań do wypełnienia, które popchną akcję dalej. Tradycyjnie też, misja szybko schodzi na dalszy plan, na pierwszy zaś wysuwa się wymiana ognia z przeciwnikami oraz podziwianie ślicznej architektury i przywiązania autorów do szczegółów. Zaręczam jednak, że nawet osobom, którym lekko przejadła się już część druga (tu nieśmiało podnoszę rękę), będą trójeczką zwyczajnie zachwycone. Doskonale bazuje na najlepszych wymyślonych dotąd pomysłach zespołu Insomniac Games. Aha, bardzo miłym patentem jest pewien bonus lojalnościowy dla osób, które ukończyły poprzednie odsłony gry i przypadkiem mają save'y na karcie pamięci. Jest takie miejsce, gdzie można zupełnie za darmo dostać stare, dobrze znane bronie, ale musicie go sami poszukać.

Zabawę stara się przedłużyć masa zadań pobocznych, punktowanych ogromnymi ilościami śrubek oraz cała sterta wielopoziomowych bonusów. Jedne łatwo odblokować, nad innymi trzeba jednak trochę posiedzieć. Świetnym, choć znanym już pomysłem są tak zwane Skill Points, czyli trudne do zdobycia punkty, za które kupicie przykładowo jakieś cheaty, filmy, bądź nowe, śmieszne ubranka dla bohaterów gry. Aha, zaproponowany przez twórców poziom trudności jest momentami nierówny. Przez większość czasu gra się w miarę lekko, ale potrafi czasem wyskoczyć jakiś hardcore'owy etap zmazujący zadowolenie z twarzy. To momentami czyni zabawę bardzo trudną, a walka z ostatnim bossem przypomni Wam bogaty zasób słownictwa z czasów młodości.

Twórcy przygotowali blisko osiemnaście plansz, a wśród nich graficznie wypasiony las, futurystyczne przedmieścia, barwne etapy pod wodą, strome i gigantyczne etapy górzyste, gorące wulkany. Pomijam już fakt, że każda miejscówka wykonana została z rewelacyjnym pomysłem, smakiem i wyczuciem klimatu, a animacja nie spada poniżej ultrapłynnych sześćdziesięciu klatek na sekundę. Etapy w **Ratchet & Clank 3** to dziesiątki animowanych dekoracji, masa nacierających grupowo oponentów, a każdy rozbity pokrak, sypie się na kawałki w towarzystwie mięsistych, kolorowych eksplozji. Tu nie ma mowy o niedoróbkach! Bardzo miło z wydarzeniami komponuje się również wysmakowana, pompatyczna muzyka, charakterystyczna już dla tej serii. W pewnym momencie odwiedzicie lokację z pierwszej części gry (Metropolis). Tam najlepiej widać, jaki krok naprzód wykonała ta seria.

Ale ostatecznie...

Nie mam **Ratchet & Clank 3** praktycznie nic do zarzucenia. Jasne, to tylko sequel, gra się ciągle tak samo, a tytuł nie zaskakuje już tak, jak poprzedniczki. Dla mnie jednak liczy się grywalność, frajda, zabawa ze skakania po platformach, rozbijania kolejnych przeciwników, skrzynek i szukanie zakopanych bonusów. Ciężko na tym polu znaleźć lepszą ofertę. Mistrzostwo świata.

Matt ■ ■

Atrakcje na Starship Phoenix

Bardzo dobrym pomysłem było wrzucenie do gry statku bazy, gdzie Ratchet może w dowolnym momencie pograć w przygody kapitana Qwarka, sprawdzić, ile sekretnych pucharków zdobył podczas dotychczasowej zabawy, przetestować najnowsze bronie na wirtualnym placu boju, przymierzyć ostatnio zbudowane zbroje, iść na trening, odwiedzić mostek kapitana, itp. Tu zawsze jest coś do roboty, więc o nudzie nie ma mowy. Szczególnie miło wspominam dwuwymiarowe przygody Qwarka, przy których zakręciła mi się łezka w oku. Zapakowany w zielony kostium pseudobohater zasuwa w prawo, niszczy zielone, glutowate istotki i zbiera poukrywane symbole. Są sekrety, nagrody. Ach, stara dobra szkoła scrollowanych platformówek 2D...

Prawdopodobnie jest to jedna z najpiękniej wykonanych gier na PS2.

PlayStation 2 — Ratchet jest Viewtiful!

- **Wydawca:** Sony
- **Producent:** Insomniac
- **Liczba graczy:** 1-4 (8)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8MB, Network Adaptor

9.0

PHANTASY STAR ONLINE Episode III C.A.R.D. Revolution

ZGADNIJCIE, CO MÓWI REGUŁA O DŁUGICH TYTUŁACH

Wraz z trzecią częścią PSO, seria znacząco zmieniła swoje oblicze. Z sieciowego action-RPG stała się... sieciową karcianką. Choć grę nadal zaczynamy od stworzenia własnej postaci (po czym trafiamy do bazy wypadowej), to później system gry ulega całkowitej odmianie. Walka odbywa się w systemie turowym, a każda z tur składa się z pięciu faz. W pierwszej gracz losuje liczbę punktów, jakie przypadną mu na atak i defensywę. W następnej wybiera z puli kart potwora do przywołania bądź broń, której chce użyć. W trzeciej fazie można przemieszczać swoje jednostki, lecz należy pamiętać, że to też zabiera cenne punkty. W czwartej, najważniejszej fazie odbywa się bezpośredni atak. Może to być standardowe uderzenie lub atak specjalny, jeśli gracz ma w puli stosowną kartę. Zakończenie tury to odrzucenie niepotrzebnych kart i dobranie nowych. W ten sposób rozgrywa się każda bitwa.

Zabawa leży na całej lini. Przede wszystkim walki są strasznie ślamazarne. Wszystko trwa zbyt długo, co można jeszcze wybaczyć, gdyby było wciągające. Ale nie, wybieranie tych samych kart do tych samych ataków jest niemiłosiernie nudne. Jednak i to dałoby się przełknąć, gdyby żmudne przygotowania zakończyły się efektowną ofensywą. Niestety i tego gracz tutaj nie doświadczy. Wszystko jest wolne, szalenie nieefektowne i kompletnie pozbawione mocy. Okay, walki to porażka, ale może chociaż przemierzanie świata... I w tym momencie wybucham ironicznym śmiechem – w PSO3 nie ma czegoś takiego, jak eksploracja. Gracz może pobiegać sobie po tych kilku korytarzach w bazie i tyle. Po przyjęciu zadania od razu rozpoczynamy walkę – nie ma lochów, labiryntów, miast. Nie ma NIC!

Męczarni z tym tytułem wcale nie łagodzi oprawa. Ja rozumiem, że grafika w MMORPG na konsoli pokroju GC nie może być najwyższych lotów, ale bez przesady. O bardzo słabych efektach już wspominałem. Bohaterowie też wykonani są dość licho, ale da się przeżyć. Gorzej sprawy stoją z summonami – nie dość, że poskąpiono im polygonów, to jeszcze oblepiono szkaradnymi teksturami. Nieciekawie to wygląda. Jednak gwoździem do trumny są areny. Aż mi brakuje negatywnych przymiotników. No bo wyobraźcie sobie taki widok: jasna toń oceanu, tropikalna wyspa pokryta soczyście zieloną roślinnością i złotymi plażami oraz biała mewa krążąca wysoko w górze... A teraz dorzućcie rozpikselowane niebo z chmurami, paskudne bitmapy, obiekty złożone z nad wyraz ubogiej liczby trójkątów, a kanciastą mewę wrzućcie na pierwszy plan. Aha, zapomnijcie na moment o efekcie anti-aliasingiem zwanym. Niezbyt przyjemnie, prawda? Wcale nie lepiej jest w sferze dźwiękowej. W menu głównym wita nas wspaniały, acz krótki utwór, który pozostawia jeszcze nadzieje, jednak potem poziom gwałtownie spada. Przygrywają jakieś bezpłciowe piskoplumki i to tyle. Dźwięków też nie uświadczyłem za wielu. Naturalnie atakom towarzyszą pewne odgłosy, ale spuśćmy na nie zasłonę wymownego milczenia.

Ja tu sobie narzekam i narzekam, a produkcja Sonic Team ma także plusy. Całe dwa. Pierwszy: to druga gra z online na GCN. Drugi: zawarto w niej bardzo przejrzysty tutorial, zrozumiały nawet dla osób ze słabą znajomością języka angielskiego. Napisany prostym językiem wprowadzi gracza w arkana rozgrywki. Więcej zalet nie stwierdziłem.

Zastanawiam nad tym, co myśleli szefowie Segi wydając ten tytuł. Przecież podstawą marketingu jest określenie grupy docelowej, do której skierowany ma być produkt. A nie wydaje mi się, żeby fanatycy karcianek posiadający GameCube z Broandband Adapterem stanowili specjalnie liczną grupę. A tylko i wyłącznie oni mają szansę rozsmakować się w tej grze. Reszta niech się trzyma w bezpiecznej odległości.

Kaxi ■ ■

Za wypożyczenie gry dziękujemy firmie Ultima (**www.ultima.pl**).

GameCube — Nuda w najczystszej formie.

- **Wydawca:** Sega
- **Producent:** Sonic Team
- **Liczba graczy:** 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Memory Card, Modem, Broandband Adapter, DPL II

5.3

MEGAMAN X Command Mission

WIEDZIAŁEM, ŻE KIEDYŚ TO NASTĄPI, ALE BAŁEM SIĘ DOPUŚCIĆ DO SIEBIE TĄ MYŚL

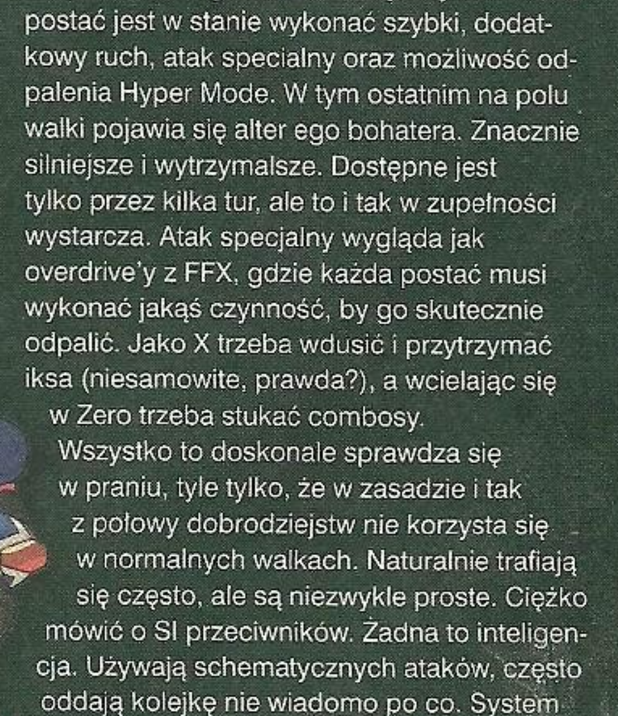
W końcu jednak dopadło mnie nieuniknione i oto nadszedł czas, gdy i ja musiałem zmierzyć się z nową odsłoną przygód MegaMana. Okazuje się jednak, że nie było czego się bać, bo Command Mission jest grą naprawdę dobrą.

Największym zaskoczeniem będzie dla Was z pewnością fakt, że gra jest erpegiem. Nie żadnym tam platformerem, czy siekanką. Co prawda fabularnie nie może mierzyć się z którąkolwiek z części Final Fantasy czy innymi popularnymi erpeżkami, ale starczy przymknąć oko na niezbyt ambitną historię, by całkiem przyjemnie spędzić trochę czasu w świecie gry.

Nie jest on jakiś specjalnie piękny, ale nie ma też zbytnio do czego się przyczepić. No, może do zwyczajowo pustych miejscówek i często powtarzających się tekstur otoczenia. Czasem trzeba przebiec przez kilka identycznych pomieszczeń pod rząd. Przydałoby się jakieś urozmaicenie.

Po raz kolejny X i jego kumple śmigają w cel-shade'owej grafice i wygląda to całkiem przyjemnie, ale na pewno ze dwie klasy niżej niż Wind Waker. Sam wygląd postaci może odrzucić na kilometr osobę nie przepadającą za MegaManem. Podobnie jak dźwięk, który kojarzy się z oldskulowymi grami. Piszczenie, pikanie i temu podobne rzeczy mogą doprowadzić do szału najbardziej odpornego gracza, a jeśli nawet im się to nie uda, z pewnością zrobią to lektorzy i ich „kapitalna" gra. Zupełnie jakby po raz pierwszy czytali swoje kwestie i kątem oka dostrzegali uwagi w stylu „tu krzyknij". Ohyda, ale taki już urok MegaMan X Command Mission.

Na szczęście ktoś mądry przysiadł nad projektem walk i stworzył naprawdę przyjemny, turowy system rozgrywania pojedynków. W prawym dolnym rogu ekranu widać ikonki symbolizujące postacie biorące udział w potyczce, kolejność ich ruchów i poziom zdrowia. Posiadając te informacje można dokładnie zaplanować przebieg wydarzeń. Do tego dochodzą takie rzeczy, jak wskaźnik, dzięki któremu gracz dowie się, czy kierowana postać jest w stanie wykonać szybki, dodatkowy ruch, atak specjalny oraz możliwość odpalenia Hyper Mode. W tym ostatnim na polu walki pojawia się alter ego bohatera. Znacznie silniejsze i wytrzymalsze. Dostępne jest tylko przez kilka tur, ale to i tak w zupełności wystarcza. Atak specjalny wygląda jak overdrive'y z FFX, gdzie każda postać musi wykonać jakąś czynność, by go skutecznie odpalić. Jako X trzeba wdusić i przytrzymać iksa (niesamowite, prawda?), a wcielając się w Zero trzeba stukać combosy.



Wszystko to doskonale sprawdza się w praniu, tyle tylko, że w zasadzie i tak z połowy dobrodziejstw nie korzysta się w normalnych walkach. Naturalnie trafiają się często, ale są niezwykle proste. Ciężko mówić o SI przeciwników. Żadna to inteligencja. Używają schematycznych ataków, często oddają kolejkę nie wiadomo po co. System walki jest na tyle rozbudowany, że spokojnie można było dopakować wrogów Iksa i jego ekipy. Szkoda.

Grę można skończyć dość szybko, jak na erpega. Czy dwadzieścia kilka godzin z sekretami to dużo? W każdym razie warto odnotować, że oto mamy pierwszą od dawna, całkiem porządną i poprawną grę z MegaManem na PS2 i GCN, co niniejszym czynię.

Mielu ■ ■

PS2 i GCN — Mega RPG dla fanów Mega i Zero.

- **Wydawca:** Capcom
- **Producent:** Capcom
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, etc.

6.0

Warto wspomnieć, że muzykę po raz kolejny dla Segi opracował Richard Jacques - autor ścieżki dźwiękowej choćby do HeadHunterów dwóch. Rysiek zremiksował klasyczne kawałki i dorzucił nieco od siebie. Bardzo przyjemny soundtrack...

OUTRUN 2

PODOBNO STARSI LUDZIE POSTRZEGAJĄ CZAS ZUPEŁNIE INACZEJ NIŻ MŁODZI. NA PRZYKŁAD JEDNA NASZA MINUTA JEST DLA NICH JAK CZTERY

Oznacza to, że im bardziej się zestarzejemy, tym więcej będzie czasu na zabawę z konsolą. No i dobrze, ponieważ jakoś ostatnimi czasy mamy wysyp całkiem niezłych wyścigów i chyba wkrótce trzeba się będzie nauczyć grać nogami, żeby móc pograć we wszystko, co wychodzi, a jest dobre.
Tym razem wskazuję delikatnie na pojedynek, jaki rozegrał się między wydawcami dwóch fajnych, choć całkiem różnych wyścigów. Pierwszy z nich to Burnout 3, którego obecności w naszym magazynie macie już pewnie dość. Gra szybka, agresywna pełna testosteronu i adrenaliny. Druga zaś, to wydany niespełna kilka tygodni później **Outrun 2**. Tytuł, który powraca wprost z automatów, na których wystartował w 1986 roku! Choć obie gry są klasycznymi zabawkami zręcznościowymi, wiele je różni, a to ze względu na wypracowany latami charakter zabawy.
Faktycznie, **Outrun 2** należy rozpatrywać jako zręcznościoweczkę o samochodach Ferrari. Ładną, pogodną i z minimalną dawką agresji, za to z mocnym ładunkiem humoru. Całą grę podzielono na kilka trybów zabawy, z których kluczową rolę odgrywa – co ciekawe – opcja Live. Jeśli chodzi o jednego gracza, na uwagę zasługują zwłaszcza trzy tryby. Pierwszy związany jest z przejeżdżaniem trasy na czas. **Outrun 2** oferuje piętnaście podstawowych tras, dodatkowe poukrywane, a także możliwość przejeżdżania każdej z nich w odwrotną stronę. Sama zabawa funkcjonuje zaś na niezmienionej od automatowego pierwowzoru zasadzie. Jedziemy oto przez jakiś pejzaż z charakterystycznym krajobrazem (np. las) i pod koniec trafiamy na rozjazd. Jeśli skierujemy się w jedną stronę – trafiamy na nowe tereny, inne scenograficznie i o innym poziomie trudności. Na przykład na początku jadąc cały czas w lewo trafiamy na trasy prostsze, a w prawo na trudniejsze. W ten sposób okazuje się, że jedną trasę jedzie się dobrych kilka minut, wciąż przemierzając zupełnie inne regiony.
Drugi tryb, zakłada, że będziemy wykonywać polecenia laluni siedzącej na fotelu pasażera. Każe nam ona na przykład wchodzić w zakręty po zewnętrznej i wyznacza pas, którym musimy przejechać na poślizgu. I jeśli manewr się udaje, zaczynamy zbierać od niej buziaki. Im więcej buziaków, tym wyższa ocena. Jeśli tylko przestaniemy się ślizgać, albo wyjedziemy z wyznaczonego terenu – buziaki ustają. Smaczku wyścigowi dodaje fakt, że zebranie maksa buziaków dostarcza naszej dziewczynie niezapomnianych przeżyć fizjologicznych, a mówiąc wprost... bajecznego orgazmu. Gdzie jesteście, dziewczyny z gier? – chciałoby się zawołać. Ale wróćmy na ziemię. Kolejny tryb to 101 misji, podczas których wykażemy się umiejętnościami prowadzenia kolejnych wózeczków. Tu pojawią się bramki do zaliczenia, zakrętaski, testy prędkości i manewrowanie podczas ślizgu. Fura zabawy dla miłośników podnoszenia swoich umiejętności.
Tak czy siak ciężko myśleć o **Outrun 2** nie wiedząc, jak się kieruje samochodem w tej grze. Otóż dość sztywno. Inna nazwa **Outrun 2** powinna brzmieć „ślizgawka". Większość zabawy polega tutaj na sterowaniu samochodami wpadającymi w poślizg. Poślizgi – dobrze wykonane – prawie wcale nie redukują prędkości i pozwalają dość precyzyjnie manewrować samochodem. Pół godziny treningu wystarczy, żeby już dość sprawnie, jadąc bokiem do przodu, lawirować między samochodami. I o to będzie chodziło cały czas.
Osobnym rozdziałkiem **Outun 2** jest Live. W głównej mierze dzięki możliwości gry z kolegami (do ośmiu graczy). Kod tej opcji jest wprost doskonały i mówiąc krótko – da się normalnie bawić! Dodajmy jeszcze możliwość ściągania duszków z sieci i zamieszczania swoich najlepszych wyników. Jakież było moje zdziwienie, kiedy się okazało, że to właśnie wyścigi z sieciowymi mistrzami stanowią największą radochę w tej grze.
Słowo o trasach i ogólnym odbiorze na koniec. Bardzo ładna i bardzo dopracowana gra. Jeździ się po całym świecie, od Paryża i wieży Eiffla, przez Rzym, tory Daytona, a na pustyniach i piramidach skończywszy. Krajobrazy zmieniają się co chwila. Ciągle dzieje się coś nowego. Czasem faktycznie następuje to bez ładu i składu, ale na pewno udało się oszczędzić autorom efektu znudzenia gracza. Wszystko jest na najwyższym poziomie, a sześćdziesiąt klatek na sekundę mieli wszystkie te fajerwerki jak ta lala. Krótko mówiąc jest to tytuł dopracowany nawet lepiej niż Burnout 3, choć bazujący na innych, bardziej stereotypowych założeniach. Założeniach, które były ciepłe na początku lat 90-tych, ale nie teraz. Czy znajdzie miłośników? Być może. Ale w dobie tak makabrycznych hitów z udziałem samochodów jak GTA, czy choćby Burnout 3, będzie ich pewnie niezbyt wielu.
Tak czy owak pamiętajcie – choć nie ma opcji wykorzystania własnego soundtracku, ani multiplayera na split-screenie, to bardzo dobra gra. W razie co...

Grabarz ■ ■

LICENCJA FERRARI

Największym zaskoczeniem dla mnie był fakt, że gra tak zabawkowa i kreskówkowa, ma licencję i pełną aprobatę firmy Ferrari. W Outrun 2 można śmigać jednym z ośmiu modeli słynnej marki: Enzo Ferrari, Dino 246 GTS, 365 GTS/4 Daytona, Testarossa, 360 Spider, 288 GTO, F40 i F50. Są to naprawdę poważne modele. Jest to zatem kolejny przyczynek do sądu, że Outrun 2 jest znacznie bardziej dopracowaną grą, niż to na pierwszy rzut oka wyglądało. Być może jego zabawkowość i radosność nie są aktualnie na topie, ale i tak można się świetnie bawić.

Xbox — Cudowny zręcznościowy wyścig. Fajne tory!

- **Wydawca:** Sega
- **Producent:** Sumo Digital
- **Liczba graczy:** 1 (8)

Wykorzystuje: Live!

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

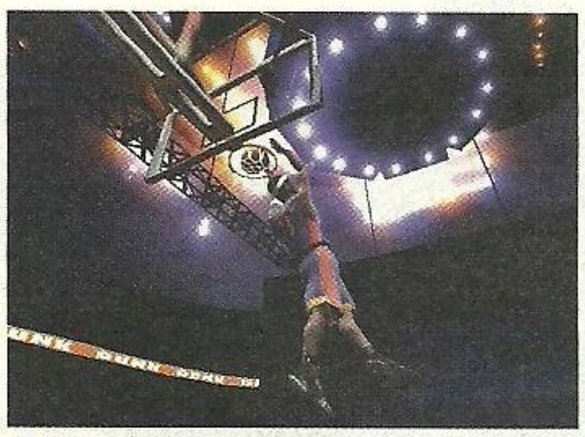
8.7

NBA LIVE 2005

JUŻ DEKADA MINĘŁA, ODKĄD PO RAZ PIERWSZY NA KONSOLACH POJAWIŁO SIĘ NBA LIVE. DEKADA!

Po raz pierwszy seria EA Sports pojawiła się na SNES'ie, potem szybciutko trafiła na PS one i inne platformy. Niewątpliwie jest to najliczniejsza rodzina gier koszykarskich na świecie. Mocna jak skała i podobnie niezmienna, bo trwająca przy tych samych grzechach, co zawsze.
Tym razem trochę trudniej je zauważyć, przynajmniej dopóki nie zagra się normalnego meczu. Bo zamiast grania pięciu na pięciu można bawić się na przykład konkursem wsadów lub trójek – EA Sports dołączyło do serii cały weekend All-Star, czyli właśnie konkursy rzutów za trzy punkty i wsadów, a także mecze pierwszoroczniaków przeciw drugoroczniakom oraz oczywiście normalny mecz All-Star. Teoretycznie najwięcej zabawy jest z konkursem wsadów. Cuda prawdziwe, przeczące prawom grawitacji i zdrowemu rozsądkowi można tam wykręcić, ale nie jest to wcale łatwe i podczas pierwszego konkursu nie potrafiłem zrobić niemal nic. Tymczasem jeden z kontrolowanych przez konsolę graczy, a konkretnie LeBron James od razu dostał notę idealną (50) za wsad. Facet kopnął piłkę, ta odbiła się od tablicy, po czym typ złapał ją w locie i z impetem wsadził do kosza. Niestety, powtórzenie takiego triku może przerosnąć zarówno Wasze manualne zdolności, jaki i cierpliwość. Nawet pomimo tego, że wszystko można sobie przećwiczyć na treningu uczącym sztuki dunkowania od podstaw. Za to próbowanie się w konkursie wsadów z kumplami ma już nieco większy sens.
Podczas konkursu wsadów na PS2 wszystko wygląda ładnie – efektowne oświetlenie, bardzo szczegółowe postacie graczy i tak dalej. Niestety gorzej jest podczas standardowego meczu, gdzie nie jest już tak ślicznie – gorsze modele postaci i słabsze efekty świetlne. Na Xboksie jest o wiele lepiej i na tej konsoli **NBA Live 2005** wygląda zdecydowanie najfajniej. Z kolei GCN radzi sobie podobnie, jak PlayStation 2.
Spore zmiany dotknęły również trybu Dynasty, a chyba najfajniejszą jest możliwość kontrolowania symulowanych meczy i włączenia się do zabawy, gdy nasi podopieczni zaczynają przegrywać. Dobra rzecz. Szkoda, że gorzej jest z możliwościami taktycznymi, ale to jest domena zapaleńców realizmu, a ich NBA Live 2005 raczej do siebie nie przekona. Aha, i nadal nie rozumiem dlaczego statystyki graczy pokazywane są w tak beznadziejnie niewygodny sposób.
Sterowanie też się zmieniło, po zeszłorocznej rewolucji pod tytułem „oddzielny przycisk do rzutu i wejścia pod kosz" doszły dwa nowe rodzaje zbiórek ofensywnych. Oprócz zwykłej można też spróbować dobić piłkę sposobem siatkarskim lub też pokusić się od razu o dunka. Freestyle Control do kręcenia dryblingów i trików teraz przydaje się głównie zawodnikom sprawnym, kolosami nie ma co nawet próbować.
Wszystko to niezłe inicjatywy, ale moim zdaniem developerzy powinni zająć się całościową zmianą engine'u gry, zamiast dodawać co rok jakieś, choćby nawet smaczne, okruszki. Bo skoro już poprawiali tyle rzeczy to czemu nie zajęli się tym, że gracze podczas szybkiego ataku nadal muszą się zatrzymać, żeby złapać podanie? Przecież złapanie piłki w biegu jest umiejętnością dostępną nawet kompletnym łamagom. Gwiazdy w NBA Live tego nie potrafią. A to i tak tylko wierzchołek góry lodowej, bo gdybym chciał się do wszystkich niedoróbek (choćby w stylu pola siłowego wokół graczy) przyczepić, to napisałbym rozprawkę na kilka stron.
Mimo wszystko pograć w NBA Live 2005 można, jak zawsze. Choć nie jest już tak przystępna, jak kiedyś – sterowanie nadmiernie się komplikuje poprzez dodawanie kolejnych możliwości, a grać bez ich wykorzystywania w zasadzie się nie da. Przyzwoita.

Marcellus ■ ■



Wsady są najefektowniejszą częścią koszykówki, szkoda tylko, że amerykańscy milionerzy z NBA ostatnio przedkładają je nad inne elementy swego rzemiosła...

PS2, Xbox, GCN — Postępów jakoś nie widać...

- **Wydawca:** Electronic Arts
- **Producent:** EA Sports
- **Liczba graczy:** 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

7.7

FIFA FOOTBALL 2005

KANADYJCZYCY Z EA SPORTS ZACZYNAJĄ WRESZCIE ŁAPAĆ, ŻE PIŁKA NOŻNA TO NIE FUTBOL AMERYKAŃSKI I NIE DA SIĘ ZAPLANOWAĆ Z GÓRY KAŻDEGO ZAGRANIA

EA wyraźnie czuje na plecach oddech Konami – do niedawna PES dostępny był tylko na PlayStation 2; potem pojawiła się wersja na PC, a od tego roku do grona wybrańców dołączył Xbox.

Nowa FIFA to zdecydowanie najlepsza część serii, jaka ukazała się na konsole nowej generacji. A że przegrywa w większości aspektów z Pro Evolution Soccer 4, to już inna para kaloszy.
Licencja jest potężna – bodaj 24 ligi, masa reprezentacji narodowych (Holandii brak) i tysiące graczy robią spore wrażenie. Wrażenie robi też tryb kariery, w którym gracz staje się na piętnaście lat trenerem podrzędnego zespołu mającego mistrzowskie aspiracje. Jest wywiad i kontrwywiad, rynek transferowy, trenowanie graczy, puchary, turnieje, liga, lekarze i tak dalej i tym podobne – wszystko za zdobywane punkty. Można bawić się długo i namiętnie, bo całość zorganizowana jest naprawdę doskonale.
Chyba największą nowością już na murawie w stosunku do poprzedniej edycji jest system nazwany First Touch. Wzorem innych gier sportowych EA, choćby NBA 2005, prawa analogowa gałka odpowiada za freestyle'owanie, czyli zwody i przyjęcie piłki. Podając kulę do oczekującego gracza można przy pomocy wychylenia prawej gałki nakazać mu właśnie przyjęcie ze zwodem, bądź z odejściem w bok. First Touch działa całkiem nieźle i jest niezwykle przydatny – bez niego przebicie się pod bramkę przeciwnika jest dość trudne i uciążliwe, o czym nieco później. Prawą gałą można czesać przekładanki, obroty a la Zizou i inne efektowne ewolucje, które mogą zmylić przeciwnika. Aha, ważna sprawa. W FIFA 2005 da się wreszcie grać z pierwszej piłki. I to od razu tak, jak Arsenal – kilkanaście podań bez straty. Płynnych, przyklejających się do nogi, bez odskakującej piłki.
Z zeszłorocznej edycji powraca także system Off The Ball. Możliwość wyboru zawodnika, do którego chce się podać piłkę i własnoręczne wyjście nim na pozycję jest nieocenioną metodą w walce z dobrym przeciwnikiem. To dobre, choć wymagające nieco wprawy rozwiązanie i nie każdy będzie go używał. Problem polega na tym, że jeśli ktoś ma zamiar solidnie podejść do tematu, marzy o zdobyciu jako takich skillz i stwarzaniu sobie sytuacji bramkowych, zwyczajnie musi to opanować. I to w zaawansowanym stopniu. Ponieważ największą wadą **FIFA Football 2005** jest dla mnie brak chęci większości zawodników z drużyny do udziału w akcjach ofensywnych. Niestety, większość graczy pilnuje pola karnego bądź linii środkowej i nie za bardzo chce się ruszyć, przez co granie z kontry, tak podstawowa przecież i rewelacyjnie w PES4 zrealizowana rzecz, jest tu obecna w ilościach śladowych. Oczywiście do momentu, w którym gracz nie nauczy się wypuszczać zawodników, przełączając się miedzy nimi w ekspresowym tempie. Ale czy o to chodzi? Granie z jakimiś kelnerami jest maksymalnie upierdliwe: murują bramkę, wychodzą do ataku dwoma zawodnikami, a część podań przecinają w magiczny sposób – konsola wie, jaki gracz zrobi zwód, albo dokąd poda. Hmm... Przecież to samo tyczy się kierowanej przez gracza drużyny.
FIFA 2005 ma także źle zbalansowaną szybkość piłkarzy. Gdy jakiś nabity gwiazdkami zawodnik urwie się na skrzydle, nie ma żadnych szans na dopędzenie go wracającym obrońcą – trzeba przełączyć się i ściągać środkowego. Aha. Choć sposób realizacji rzutów wolnych jest jeszcze do przyjęcia, to rogi są totalnie do wymiany. No i to, co drażni mnie najbardziej: tragedia w kwestii taktyki i strategii drużyny. Wprawdzie są przeróżne formacje i możliwość ustawienia kilku podstawowych wytycznych dla zespołu, ale to zdecydowanie za mało.
Mimo tych wad gra się naprawdę fajnie, choć w dalszym ciągu przewagę nad intuicją piłkarską bierze tu technika i znajomość słabych punktów przeciwnika. Przyczynia się do tego także niezła fizyka piłki, która odbija się wreszcie w miarę realistycznie. Plus i za to.
Grafika jest śliczna (oprócz twarzy zawodników, bueerk...) i płynniutka, choć sporadyczne chrupnięcia mogą się zdarzyć. Ja doświadczyłem takich przy rzutach rożnych. Piłkarze ruszają się naprawdę kapitalnie; piękne są animacje wślizgów, strzałów, dosłownie nie ma się do czego przyczepić. Dźwięk także niczego sobie; masa licencjonowanych kawałków i solidny komentator, ale to przecież standard. W wersjach na PS2 i Xboxa można grać przez internet, zaś dla posiadaczy GameCube FIFA 2005 to jedyna alternatywa, jeśli chodzi o spotkanie z piłką nożną.
Jak zapewne wiecie, jestem zapalonym fanem serii Konami już od czasów jej pierwszych edycji na PS one. PES to coś w rodzaju obsesji; natrętnego nałogu, który tkwi gdzieś głęboko i powraca przy każdej możliwej okazji, domagając się rozgrywania meczów. Kolejne, choćby nie wiem jak dobre edycje FIFY raczej już tego nie zmienią. Nie ulega jednak wątpliwości, że nowa piłeczka EA Sports to już kawałek solidnego, interaktywnego futbolu, przy którym można nieźle się zabawić. Nie sądziłem, że to kiedyś napiszę, ale za rok lub dwa może będziemy mieli prawdziwy pojedynek obu serii?

Gulash ■ ■

PS2, Xbox, GCN — Najlepsza FIFA. Kurde blaszka, nawet fajna.

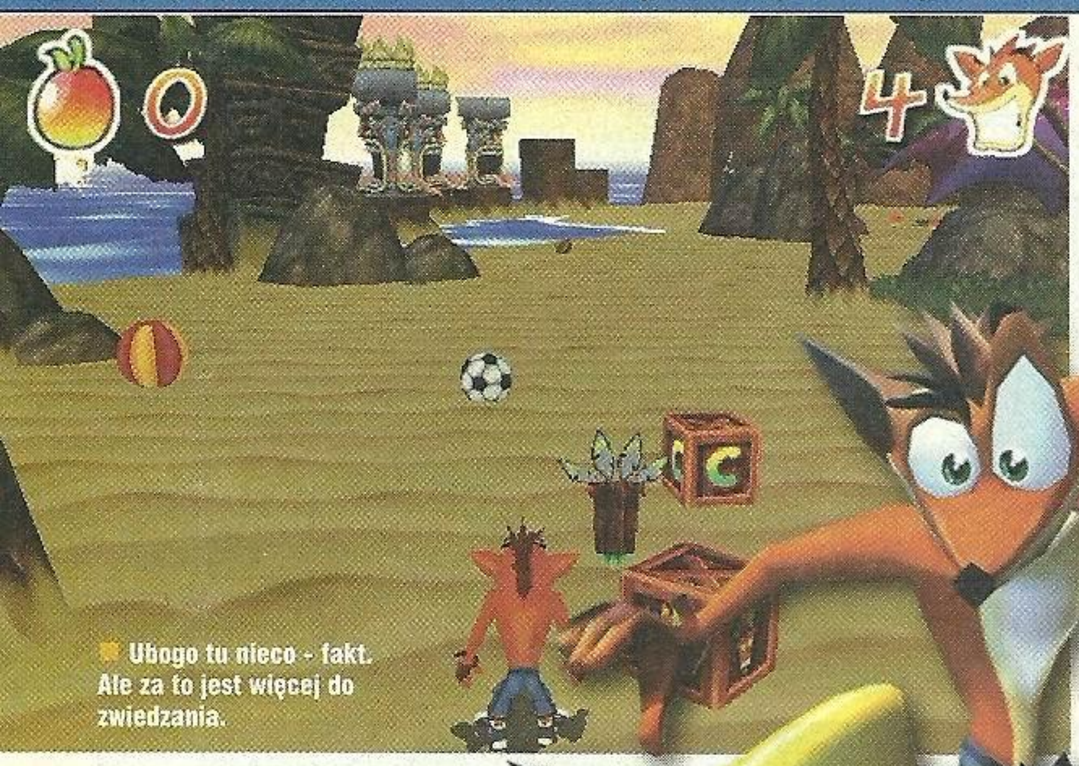
- **Wydawca:** Electronic Arts
- **Producent:** EA Sports
- **Liczba graczy:** 1-4 (2)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

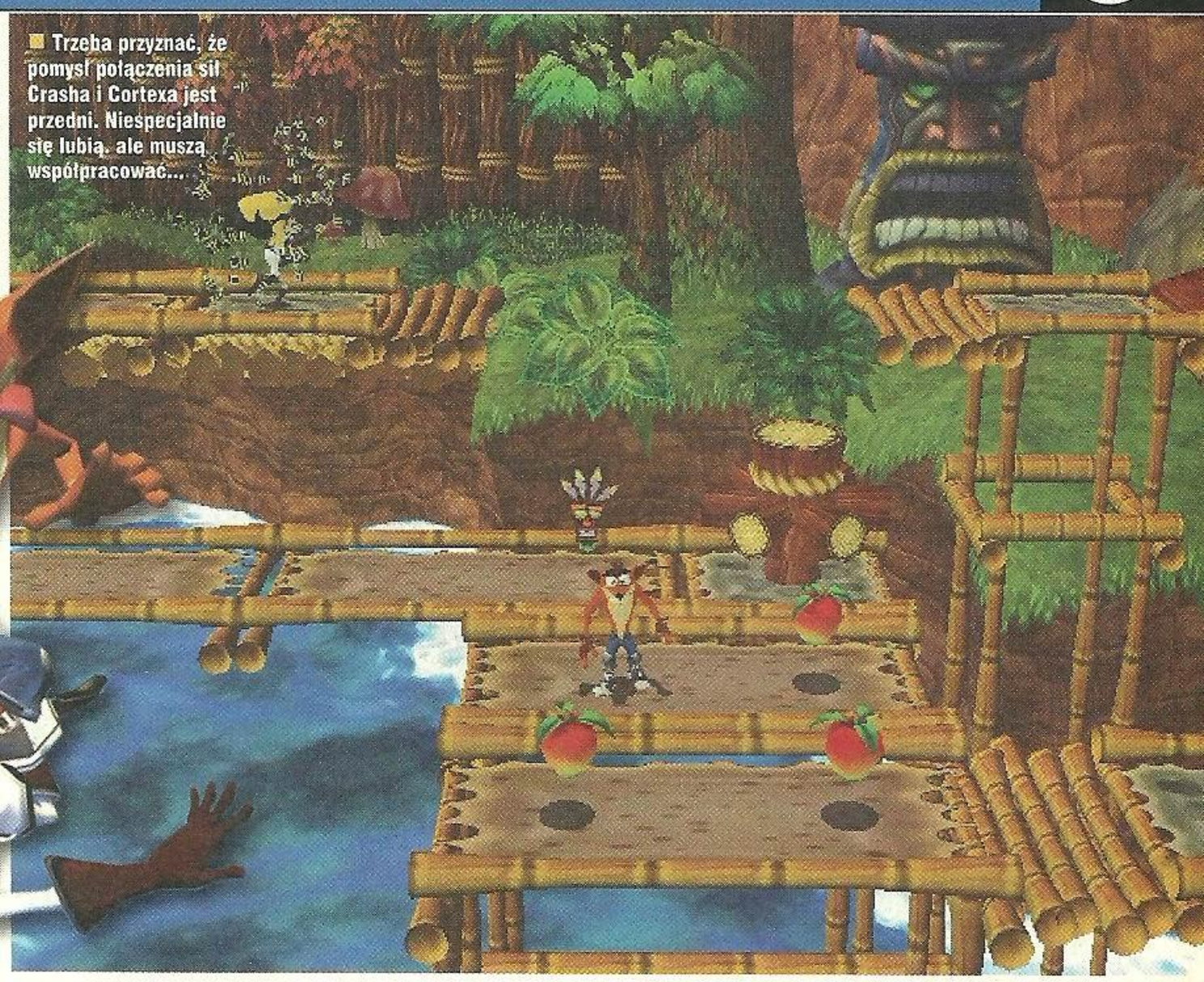
Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, Live!, Net. Adaptor, itp.

7.9

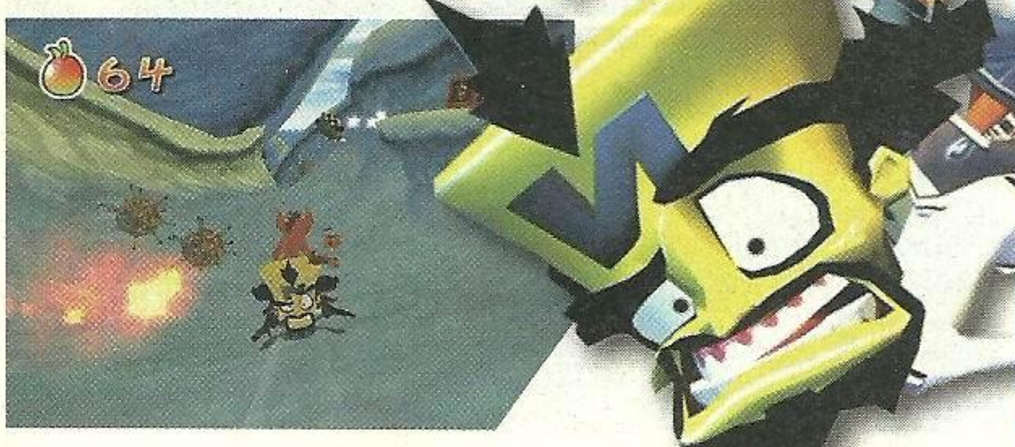
- **Dobre:** Humor, ciekawe poziomy, współpraca Crasha i Cortexa.
- **Złe:** Mało save pointów, dość wysoki poziom trudności, no i te niefajne chrupnięcia animacji.
- **Brzydkie:** Fatalna praca kamery i jeszcze gorsza muzyka. Nerwicy można dostać!



Ubogo tu nieco - fakt. Ale za to jest więcej do zwiedzania.



Trzeba przyznać, że pomysł połączenia sił Crasha i Cortexa jest przedni. Niespecjalnie się lubią, ale muszą współpracować...



CRASH TWINSANITY

KUROKRAD POWRACA... ALE NIE NA TRON.

Raczej do formy, jaką prezentował kilka lat temu. Niestety trochę mu jeszcze brakuje do Ratcheta i Jaka. Może stanie do walki o podium, gdy poprawiona zostanie praca kamery? Prawdę mówiąc przez nią niemal znienawidziłem nowego Crasha. Człowiek odpowiedzialny za kadrowanie ma u mnie minusa długiego jak... Jak czas, który spędziłem na przechodzeniu gry.

Crash Twinsanity jest oczywiście platformówką, a wprowadzenie możliwości poruszania się w dowolnym kierunku jest trafionym pomysłem. Nie tylko dlatego, że w wielu momentach można zejść z wyznaczonej trasy i spróbować swoich sił w zdobywaniu sekretów. W końcu lis śmiga po naprawdę dużych, ciekawie zaprojektowanych poziomach. Pełnych pułapek, przeszkadzajek i innych standardowych dla tego gatunku rzeczy. Nie zabrakło skrzynek z TNT, czy ton jabłek (jedno życie za sto sztuk). Oczywiście droga do celu jest jedna, ale miło wiedzieć, że czasem można pójść w innym kierunku. Świetnie udały się wielopoziomowe lokacje, gdzie upadek w przepaść często kończy się lądowaniem na jednym z niższych pięter, a nie śmiercią bohatera. Lepiej przecież jeszcze raz pokonać kawałek trasy, niż tracić cenne życia.

Ogólnie przejście w 3D jest bardzo pozytywną zmianą i grałoby się naprawdę super, gdyby nie to, że praktycznie przez cały czas kamera jest źle ustawiona. Nie raz i nie dwa zdarzyło mi się źle ocenić odległość między dwoma platformami i w bezsensowny sposób zabiłem lisa lecąc w przepaść, chociaż wydawało mi się, że nie będę miał problemów z jej pokonaniem. Takie zastanawianie się nad każdym niemal skokiem jest bardzo stresujące. Na nic intuicja gracza, bo czasem kamera nagle się obróci lub lekko zmieni kąt i kurokrad niechybnie straci życie.

Crash Twinsanity jest grą, która nie toleruje najmniejszych błędów osoby trzymającej pada. I to jest właśnie największa wada tego tytułu. Nowy Crash jest po prostu zbyt frustrujący. Może to tylko moje odczucie, ale najmniej save pointów spotyka się gdzieś tak do połowy każdego z poziomów. Im dalej, tym częściej można zapisać stan gry. Niestety kończy się to tym, że początkowy etap każdego levelu powtarza się po kilkanaście razy. Praktycznie nie da się go przejść za pierwszym razem, bo bez gruntownej znajomości poziomu nie można ominąć czyhających na drodze pułapek i przeciwników.

Twórcy gry znają obowiązujące trendy i wiedzą, że każda szanująca się platformówka ma teraz dwóch bohaterów – głównego mistrza i jego zabawnego towarzysza, rzucającego co chwila jakimś powalającym dowcipem. **Crash Twinsanity** nie odcina się od tego schematu, oferując nawet coś ciekawszego niż konkurencja. Otóż tym razem lis pokonuje świat gry razem z Cortexem.

Zgadza się, to nie jest żadna ściema. Cortex i Crash oraz Aku Aku i Uka Uka stają po jednej stronie barykady i wspólnie walczą z szalonymi bliźniakami, chcącymi zniszczyć rodzinną planetę bohaterów. Po trzech latach, jakie minęły od wydarzeń przedstawionych w trzecim Crashu zamrożony w bryle lodu Cortex kończy dryfowanie po morzu na pewnej gorącej i malowniczej wyspie. I oczywiście zupełnie przypadkowo mieszka na niej lis wraz z siostrą. Przemarznięty, przemoczony i nieźle wkurzony doktorek porywa Coco, a następnie przebiera się za nią i zwabia Crasha w pułapkę. Ten daje się oszukać, ale zgodnie zasadą „głupi ma zawsze szczęście", wychodzi cało z opresji. Po czym pakuje się w kolejne tarapaty rzucając się do walki z doktorkiem na pięści i kopniaki. Bijatykę przerywa dopiero pojawienie się tajemniczych obcych, a chwilę później bohaterowie spotykają

głównych złych i postanawiają połączyć siły. Współpraca wygląda w ten sposób, że panowie próbują sobie wyrwać kryształ mocy, a skoro Cortex nie chce go puścić, to czemu nie grzmotnąć nim od czasu do czasu w przechadzających się spokojnie po okolicy przeciwników? Crash może przylać doktorem niczym młotem, albo razem z nim zakręcić się i obić w ten sposób kilka pysków. Może też zamachnąć się i miotnąć doktorkiem na znaczną odległość. Przydaje się to wtedy, gdy nie można pokonać jakiejś większej przepaści, a gdzieś daleko znajduje się dźwignia, dzięki której wysuwa się most. Wystarczy posłać Cortexa, aby najpierw rozprawił się z przeciwnikami, a później przełączył wajchę. Gorzej, gdy się źle wymierzy i rzuci doktorka prosto w przepaść... Wprawdzie po chwili zjawi się obok Crasha, ale jego mina świadczy o tym, że musi komuś dokopać. Super sprawa.

Szkoda, że nie mogę tego powiedzieć o oprawie dźwiękowej. Dominują rytmy rodem z afrykańskiej dżungli doprawione jazzowym „dum", „bum", czy czymś równie ciężkostrawnym są mocno zapętlone. Naprawdę można dostać szału słysząc ten sam jam session po raz setny, przy kolejnej próbie przejścia tych cholernych poziomów.

Tylko nie myślcie, że kolejne etapy w grze są brzydkie. Spokojnie. Daleko Crashowi do Midasów jeśli chodzi o oprawę graficzną. Tropikalna wyspa lisa poraża gałki oczne ilością kolorów. Teksturki są bardzo ładne, a ząbkowanych krawędzi nie da się tak łatwo odnaleźć. Jednak całkiem spora widoczność odbiła się na ilości szczegółów, a dodatkowo nie raz zdarzy się zaobserwować dorysowujące się kawałki otoczenia. Spoko, na pewno nie jest tak źle, jak z animacją. Czasem gra potrafi tak niemiłosiernie chrupnąć, że aż ciężko w to uwierzyć. Zdarzyło mi się skakać przez kilka przepaści przy ilości klatek animacji zbliżonej na oko do piętnastu. Fatalna sprawa. Nie zdarza się wprawdzie przesadnie często, ale szkoda, że nikt nad tym mocniej nie popracował. Tym bardziej, że dzieje się tak w momentach, gdy na ekranie nie ma nikogo poza Crashem. Dlaczego jak biega dziesięć postaci to wszystko jest okej?

Właściwie nawet nie wiem na ile **Crash Twinsanity** starczy przeciętnemu graczowi. Byłem w szoku, gdy na liczniku gry zobaczyłem zaledwie jedną godzinę, a przed ekranem spędziłem około pięciu. Po raz kolejny, po Viewtiful Joe, musiałem zweryfikować poglądy co do moich zdolności manualnych. Na szczęście tłumaczę sobie wszystkie niepowodzenia szalejącą kamerą. Czymś trzeba. Ogólnie gra jest na siódemkę z małym plusem i można pokusić się o stwierdzenie, że seria idzie w dobrym kierunku.

Mielu ■ ■

HUMOR PRZEDE WSZYSTKIM

Nie mogło zabraknąć w grze z Crashem kozackiego humoru. Gdy na początku bohaterowie tłuką się po gębach (i nie tylko po nich) gracz steruje nimi jako rozpędzoną kulą pędzącą w rurze. Wystarczy jednak wykorzystać pierwszą nadarzającą się okazję do zatrzymania, by zobaczyć jak raz górą w pojedynku jest Cortex sprzedający klapsy Crashowi, a raz inicjatywę przejmuje lis. Rozbawiłem się do łez, gdy przypadkowo wypadłem z trasy i obaj panowie po sekundzie zorientowali się, że stracili grunt pod nogami po czym zaczęli machać rękoma jak skrzydłami... Oczywiście po chwili kreskówkowo runęli w przepaść. Świetny humor uwidacznia się czasem w niespodziewany sposób. Co powiecie na skunksa, który protestuje przeciwko złemu traktowaniu i to od dziesięciu lat? Tym przyjemniej wrzuca się go potem na skrzynki z TNT... A poziom, gdzie oczyszcza się drogę dla Cortexa uciekającego przed rojem pszczół powala na kolana. Zobaczcie jak on cierpi i nie dajcie mu się męczyć. Jak dla mnie bomba.

Przeklinam kamerę, choć ujęcia różnią się w zależności od poziomu: z tyłu, z boku, z przodu...

PS2 i Xbox — Crash i Cortex - co za para! Miodna gierka!

- **Wydawca:** Vivendi Univ.
- **Producent:** Travellers Tales
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, etc

7.5

- **Dobre:** Miesiące grania, tytuły z NESa i memorka w cenie gry.
- **Złe:** Przez trzy lata od premiery w Japonii zestarzała się nie tylko oprawa, ale i sam pomysł.
- **Brzydkie:** Nie jest to miss piękności, a najgorzej prezentują się chyba modele postaci.

Tak, ta wydana pod koniec 2004 roku gra naprawdę tak wygląda. Mimo to warto zagrać - jest świeża, pomysłowa i bardzo nintendowa.

Mój pokoik. Mam pianinko, telewizor, grzejnik, a i NES gdzieś się w kącie znajdzie. Fajowo.

PODŁĄCZ MNIE...

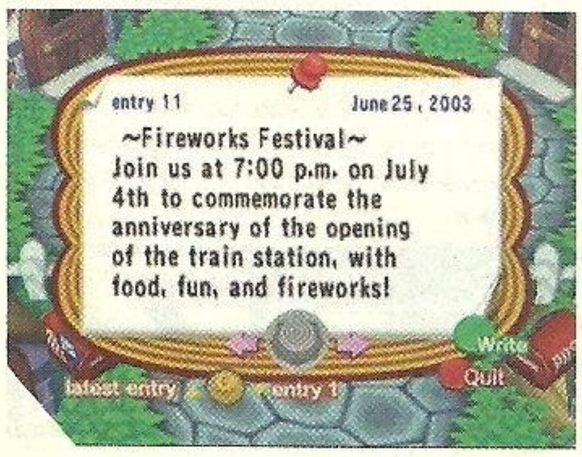
Animal Crossing to kolejna produkcja korzystająca z podłączenia GBA, ale pierwsza, w której naprawdę się to opłaca. Dzięki temu patentowi gra poszerza swoje horyzonty. Wystarczy wszystko podłączyć, na GC wejść na oznaczone molo, a chwilę później po bohatera przypłynie statek, który zabierze go na tropikalną wyspę. Od tego momentu zabawa toczy się na małym ekranie. Co najlepsze, można wyłączyć Kostkę i zabrać się z kieszonsolką poza dom! Warunek jest taki, że GBA musi być włączone do momentu ponownego połączenia z GC, gdyż AC jest wgrane w pamięć handhelda. Jeśli chce się oszczędzić baterię, a nie ma w pobliżu naszego GC, można skorzystać ze Sleep Mode. Przenośne AC wygląda całkiem nieźle i daje sporo nowych przedmiotów do zebrania. Na dodatek można połączyć ze sobą dwa GBA i wymienić się save'ami wysp.

ANIMAL CROSSING

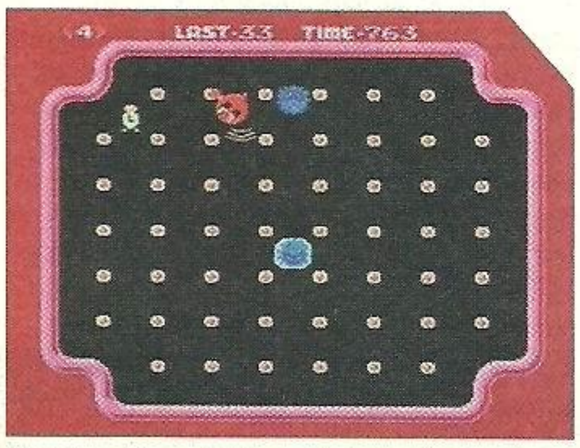
"PROŚCIE, A BĘDZIE WAM DANE" – RZEKŁ PAN I MIAŁ RACJĘ. NIE POWIEDZIAŁ TYLKO KIEDY.

Niepozorna gra Nintendo kryjąca się pod enigmatycznym tytułem **Animal Crossing** na Starym Kontynencie obrosła już legendą. Wydana trzy lata temu w Japonii okazała się niespodziewanym hitem, po czym przeniesiono ją do USA i.. tyle. Ponad rok trwały prośby i groźby graczy, aż wreszcie Nintendo of Europe się ugięło. I tak dostajemy trzyletnią grę, która na dodatek wstępnie była tworzona na Nintendo 64.

Podobnie jak recenzowane w tym miesiącu Wario Ware, AC trudno porównać do czegokolwiek innego. Najbliżej tej pozycji do popularnych Simsów, ale na pewno nie jest ich klonem. Zasadniczą różnicą jest to, że produkt Nintendo pomija podstawowe potrzeby, takie jak sen, głód czy wypróżnianie się. Styl obu tytułów jest całkiem inny i AC nie stara się być symulatorem życia, ale jego wariacją, wybraną cząstką podaną w kolorowej oprawie. Zabawa rozpoczyna się w pociągu, gdzie gracz podczas rozmowy ze współpasażerem wybiera swoje imię oraz nazwę miasta, do którego zmierza. Po dotarciu na miejsce okazuje się, że bohater nie ma czym zapłacić za zakupiony dom, a gdzieś mieszkać musi. Ostatecznie zdobywa dach nad głową, ale wraz z nim pokaźny dług, która należy spłacić. I to jest właściwie jedyny wyraźny cel, jaki przyświeca zabawie, ale w zasadzie można sobie go darować, jeśli ktoś nie lubi spłacać długów. Choć to niefadnie, prawda?



Autorzy postawili na całkowitą swobodę i to gracz wybiera, czym się chce zajmować. Jeśli ktoś ma do tego żyłkę, może skupić się na szeroko pojętym zbieractwie, bo jest co kolekcjonować. Świat **Animal Crossing** obfituje w skamieliny, owady i ryby, którymi chętnie zaopiekuje się miejscowe muzeum. Rzadkie, a zbyteczne przedmioty można sprzedać w sklepie lub podarować sąsiadowi. Zawiązywanie przyjaźni z mieszkańcami miasta również jest bardzo ważne. Oddając im drobne przysługi lub wysyłając listy z prezentami zyskuje się ich przychylność, co potem owocuje podarunkami z ich strony. Te ostatnie służą z kolei do dekoracji domu. Do kwestii gracza należy szeroko pojęte umeblowanie, wzór dywanu oraz tapety. Urządzenie wnętrza jest na bieżąco oceniane i może przynosić profity. Na dodatek dzięki zawartemu prostemu programowi do rysowania da się stworzyć własne wzory.
"W tej grze ciągle coś się dzieje. Nieważne czy z Tobą, czy nie!" – tak pokrótce reklamuje AC samo Nintendo i dużo w tym racji. Gra przy każdym uruchomieniu sprawdza zegar systemowy w konsoli i dostosowuje do niego zmiany w mieście. Część questów można wykonać tylko o określonej porze dnia, a czas w grze płynie tak samo, jak w rzeczywistości – nie da się go spowolnić, ani przyśpieszyć. Trochę to uciążliwe, gdyż na przykład sklep jest w nocy zamknięty, ale taki już urok tej pozycji. Wynika też z tego pewna zaleta: pomijając zabawy zegarem, by zobaczyć wszystko, co oferuje ten tytuł, należy bawić się co najmniej rok! Wszelkie święta typu Halloween czy urodziny gracza zdarzają się raz na trzysta sześćdziesiąt pięć dni, a zmiany pór roku tylko cztery razy częściej. Nie wszystkim się to spodoba, ale miłośnicy Harvest Moona powinni być wniebowzięci.



Jedna z gier na NESa, przy której można się odprężyć od wielogodzinnego zbieractwa i kolekcjonerstwa. Donkey Kongi też są.

Animal Crossing nie jest szybką gierką, którą intensywnie eksploatuje się przez kilka dni, a potem rzuca w kąt. Trzeba cierpliwości i systematyczności, by wydrzeć z niej wszelkie sekrety. Gry, które wymagają od użytkownika pewnego rodzaju poświęcenia to dziś rzadkość, ale być może właśnie w tym kryje się tajemnica sukcesu tego tytułu. Bardzo przyjemnym motywem jest również zbieranie gier z NESa. Kiedy znudzi się właściwa rozgrywka, można spróbować swoich sił w wiekowym Donkey Kong, Baloon Troopers oraz wielu innych.
Na osobny akapit zasługuje nietuzinkowy multiplayer. Jako, że miasta są generowane losowo, każdy gracz będzie mieszkał w trochę innym, z innymi mieszkańcami i przedmiotami. Dlatego czasem warto wybrać się do miejsca zamieszkania kumpla. Jeśli się takiego ma, oczywiście. W tym celu należy memorkę kolegi włożyć do slotu B. Niestety, nie da się grać jednocześnie, ale jest możliwość zostawiania w specjalnych miejscach wiadomości oraz przedmiotów. Co dają takie podróże? Nowe przedmioty i znajomości, czyli jeszcze więcej zbieractwa.
Wspomniałem na początku tekstu, że AC pierwotnie miało powstać na Ninny64. I to niestety widać. Jako, że gracz ma niewielką władzę nad ustawieniem kamery, wiele obiektów pozostało dwuwymiarowych. Drzewa, kamienie czy płoty wyglądają całkiem dobrze, ale nie są zbudowane z polygonów. Z kolei obiekty 3D są dość ubogie, kanciaste, o niewyszukanych kształtach. Tak to wygląda z bliska, ale ogólny odbiór gry jest w miarę przyjemny. Kolory są nieźle dobrane i zazwyczaj można patrzeć bez skrzywienia. Muzyczki przygrywające podczas zabawy są proste, ale brzmią stosunkowo dobrze i nie ranią uszu. Z dźwiękami bywa różnie. Niektóre potrafią irytować („mowa" mieszkańców), a inne z kolei oddano dobrze.
Nie można odmówić **Animal Crossing** oryginalności. Z pewnością jest to ciekawa i warta poznania pozycja, jednak przez te trzy lata bardzo się postarzała. Dziś schematy w niej rządzące są trochę zbyt widoczne i mało skomplikowane. Już tak jest, że gry to nie wino i czas raczej działa na ich szkodę. Niemniej AC nadal powinno spodobać się wszystkim, którzy szukają relaksującej zabawki na długie tygodnie, a w dzieciństwie chętnie bawili się „w dom", hehe.
Poza tym Nintendo kontynuuje swoją politykę, że gdy zapisanie stanu gry zajmuje (prawie) całą kartę pamięci, dorzuca do niej memorkę gratis. I tak jest też tutaj.
Swoją drogą dobrze by było, gdyby AC doczekało się sequela (plotki mówią, że trwają nad nim prace). Temat aż się prosi o rozwinięcie i gdyby włożyć w to sporo pracy, mogłaby wyjść gra z naprawdę złożonym systemem wpływania na wirtualny świat. Ech, marzenia.

Kaxi ■ ■

Za wypożyczenie gry dziękujemy firmie Ultima (**www.ultima.pl**).

GameCube — Stara, ale jara.

- **Wydawca:** Nintendo
- **Producent:** Nintendo
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Memory Card, GCN<>GBA cable

7.7

VIETCONG: PURPLE HAZE

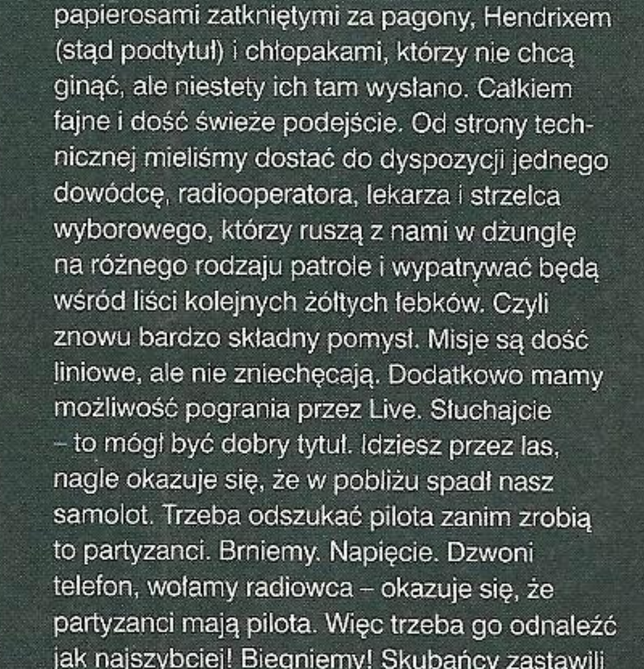
CZŁOWIEK MA 40 RAZY GORSZY WĘCH NIŻ PIES. A SZKODA.

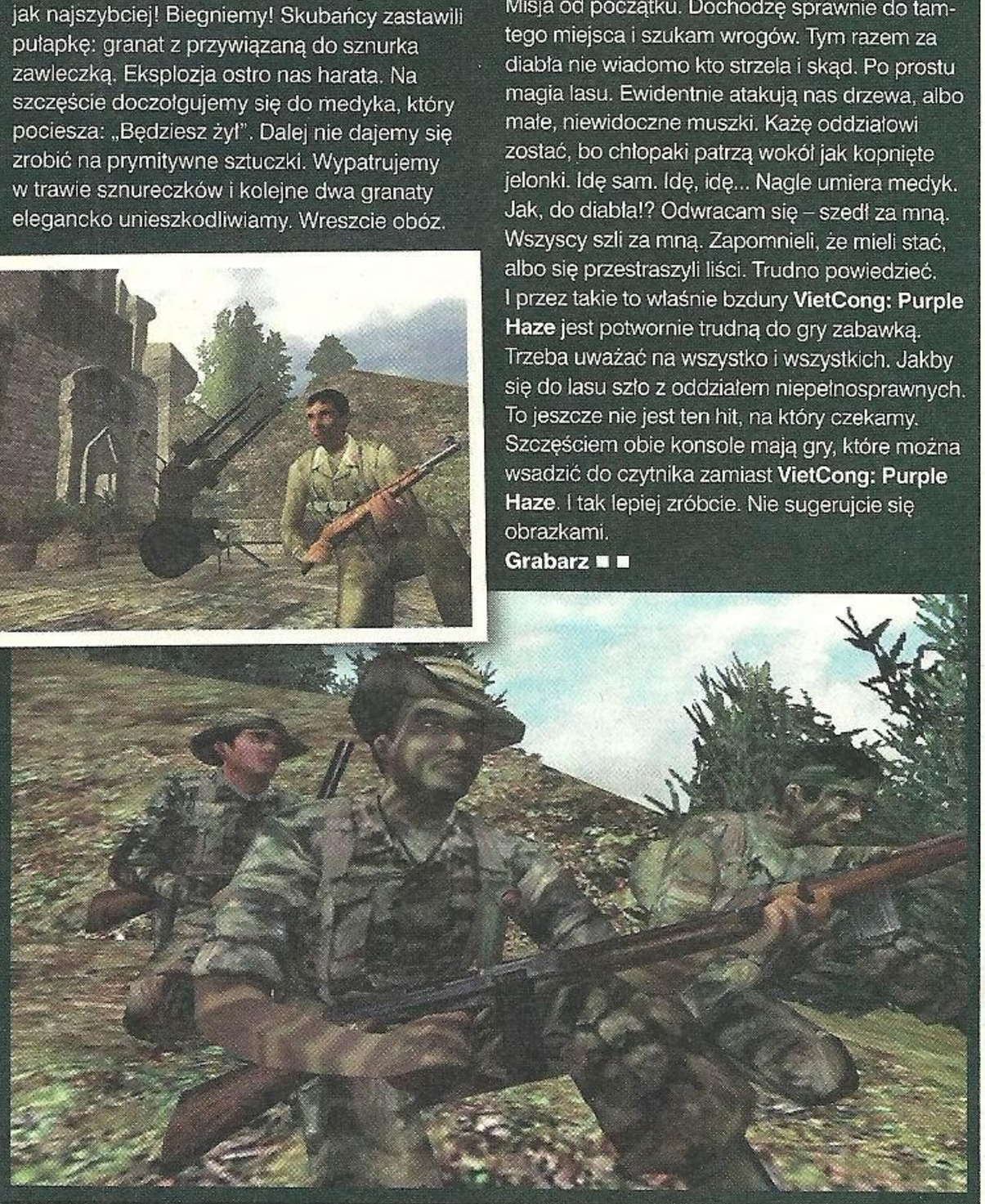
Być może, gdybyśmy lepiej węszyli, udawałoby się wyczuć z daleka gry, które – co najmniej – będą słabe. Niestety (a może na szczęście), jak dotąd jedyną możliwością są recenzje. Czekaliśmy na **VietCong: Purple Haze**, jak na zbawienie. Klimatyczna giereczka o Wietnamie i dzielnych amerykańskich żołnierzach, którzy nieodmiennie gotowi są wszędzie nieść pokój. Pierwsze obrazki były oszałamiające i być może nawet te, które widzicie na stronach N+ wywołają u Was dreszcz podniecenia. Niestety – to tylko obrazki. Faktycznie **VietCong: Purple Haze** jest grą pomyślaną sensownie, a wykonaną gorzej i wszystko rozbija się o to, czego na shotach nie widać.

Zamysł był taki, żeby gra dotyczyła Wietnamu, ale takiego prawdziwego. Z Rock'n'Rollem, papierosami zatkniętymi za pagony, Hendrixem (stąd podtytuł) i chłopakami, którzy nie chcą ginąć, ale niestety ich tam wysłano. Całkiem fajne i dość świeże podejście. Od strony technicznej mieliśmy dostać do dyspozycji jednego dowódcę, radiooperatora, lekarza i strzelca wyborowego, którzy ruszą z nami w dżunglę na różnego rodzaju patrole i wypatrywać będą wśród liści kolejnych żółtych łebków. Czyli znowu bardzo składny pomysł. Misje są dość liniowe, ale nie zniechęcają. Dodatkowo mamy możliwość pogrania przez Live. Słuchajcie – to mógł być dobry tytuł. Idziesz przez las, nagle okazuje się, że w pobliżu spadł nasz samolot. Trzeba odszukać pilota zanim zrobią to partyzanci. Brniemy. Napięcie. Dzwoni telefon, wołamy radiowca – okazuje się, że partyzanci mają pilota. Więc trzeba go odnaleźć jak najszybciej! Biegniemy! Skubańcy zastawili pułapkę: granat z przywiązaną do sznurka zawleczką. Eksplozja ostro nas harata. Na szczęście doczołgujemy się do medyka, który pociesza: „Będziesz żył". Dalej nie dajemy się zrobić na prymitywne sztuczki. Wypatrujemy w trawie sznureczków i kolejne dwa granaty elegancko unieszkodliwiamy. Wreszcie obóz.

Z daleka widać prymitywne daszki ze słomy. Na środku poobijany pilot. Jeszcze żyje. Rozdzielamy zespół i otaczamy żółtków. Ja nacieram z zachodu i niemal bez zatrzymania docieram do pilota. Po drodze szpikuję ołowiem żółtego leśnego ludka. Reszta oddziału jeszcze walczy. Lecą w ich stronę granaty. Od tyłu zachodzę dwóch cwanych partyzantów i nie daję wyrzucić kolejnego ładunku. Fajnie, nie? Tak to powinno wyglądać. A jak wygląda? Nieco inaczej. Idziemy przez las. Chłopaki obijają się od kwadratowych pni drzew jak piłki. Odbijają się też od siebie i kręcą w kółko bez pomysłu. Każę zwiadowcy się rozejrzeć. Zrobił dwa kroki i... zapomniał co miał zrobić. Patrzy na mnie niewinnie. Dobra, idę sam. Włażę na minę. Medyk gdzieś polazł. Nie ma go nigdzie. Wołam, szukam. Jest. Utknął między kamieniami. Udziela mi pomocy i... ja też utknąłem. Obok. Nie możemy się ruszyć. Nawet obrócić! No, dobra. W końcu wspólnymi siłami wyłazimy. Jazda dalej. Wtem ktoś do nas strzela. Wyciągam granat – leci mi pod nogi. Odbił się od czegoś. Nie wiadomo specjalnie od czego. Misja od początku. Dochodzę sprawnie do tamtego miejsca i szukam wrogów. Tym razem za diabła nie wiadomo kto strzela i skąd. Po prostu magia lasu. Ewidentnie atakują nas drzewa, albo małe, niewidoczne muszki. Każę oddziałowi zostać, bo chłopaki patrzą wokół jak kopnięte jelonki. Idę sam. Idę, idę... Nagle umiera medyk. Jak, do diabła!? Odwracam się – szedł za mną. Wszyscy szli za mną. Zapomnieli, że mieli stać, albo się przestraszyli liści. Trudno powiedzieć. I przez takie to właśnie bzdury **VietCong: Purple Haze** jest potwornie trudną do gry zabawką. Trzeba uważać na wszystko i wszystkich. Jakby się do lasu szło z oddziałem niepełnosprawnych. To jeszcze nie jest ten hit, na który czekamy. Szczęściem obie konsole mają gry, które można wsadzić do czytnika zamiast **VietCong: Purple Haze**. I tak lepiej zróbcie. Nie sugerujcie się obrazkami.

Grabarz ■ ■





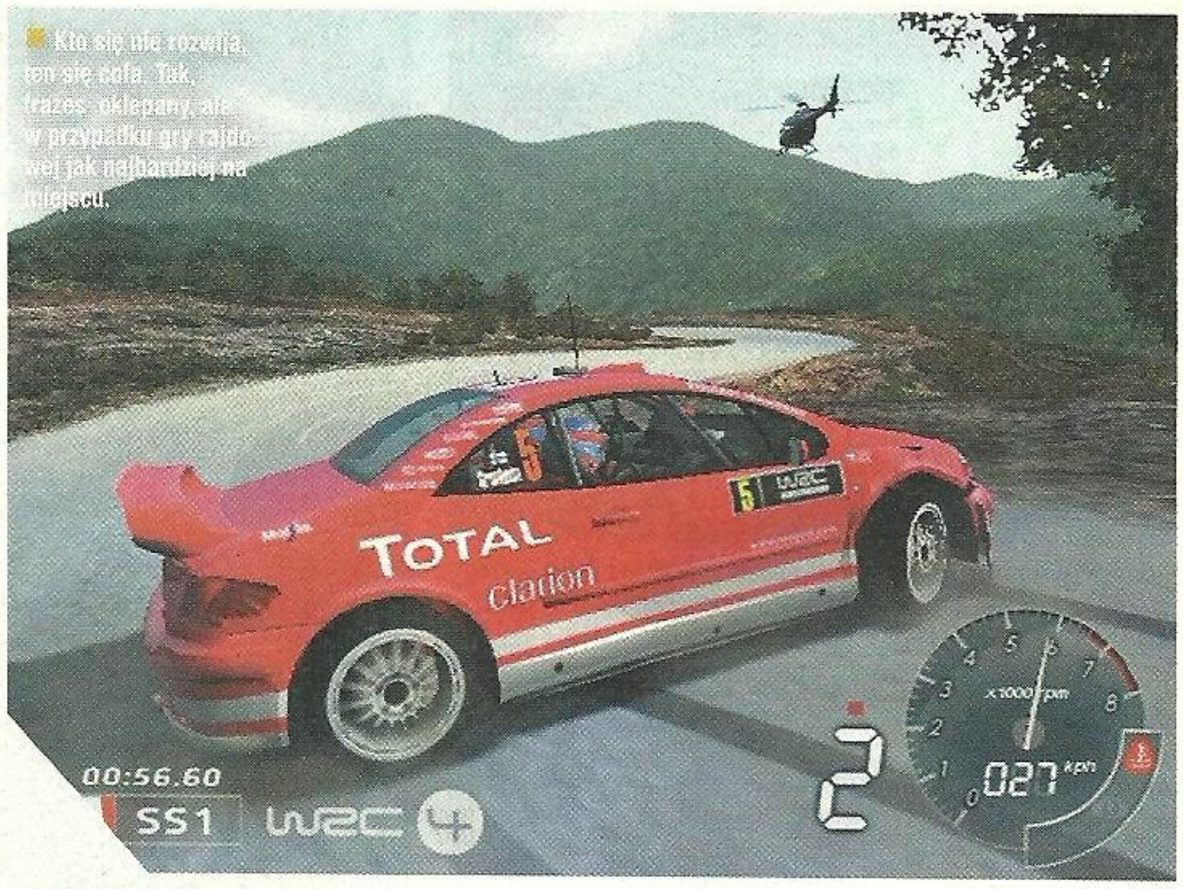
PlayStation 2 — Graficy – pięć, reszta autorów – powtarza klasę

- **Wydawca:** GoD
- **Producent:** Coyote
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, Live!

5.4



Kto się nie rozwija, ten się cofa. Tak, frazes, oklepany, ale w przypadku gry rajdowej jak najbardziej na miejscu.

WRC 4

LICENCJA WRC TROSZKĘ WYSTYGŁA

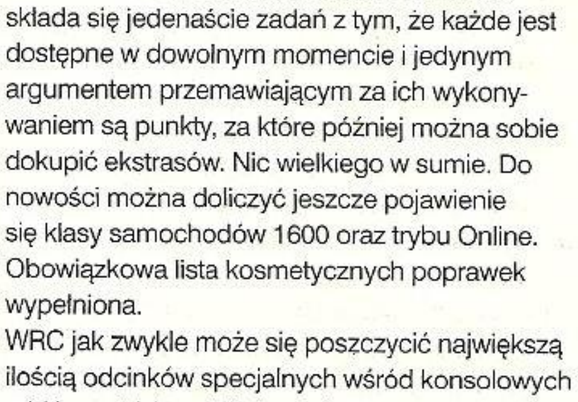
Zespół Evolution najwyraźniej gdzieś po drodze zapomniał, do czego zobowiązuje nazwa i po raz kolejny serwuje nam w zasadzie to samo. Nie wiem, czy jest to spowodowane ograniczeniami związanymi z licencją WRC, czy też innymi przyczynami, ale **WRC 4** w zasadzie nie różni się niczym od części poprzedniej. I naprawdę niewiele od jeszcze wcześniejszej. I jeszcze... No dobra, przynajmniej na pierwszy rzut oka, bo jednak mała dawka nowości się znalazła i przybrała postać czegoś w rodzaju kariery. Bardzo skromnej, wciśniętej do gry na siłę i prawdopodobnie w ostatnim momencie. Na karierę „od zera do bohatera" składa się jedenaście zadań z tym, że każde jest dostępne w dowolnym momencie i jedynym argumentem przemawiającym za ich wykonywaniem są punkty, za które później można sobie dokupić ekstrasów. Nic wielkiego w sumie. Do nowości można doliczyć jeszcze pojawienie się klasy samochodów 1600 oraz trybu Online. Obowiązkowa lista kosmetycznych poprawek wypełniona.

WRC jak zwykle może się poszczycić największą ilością odcinków specjalnych wśród konsolowych rajdów, a także najdłuższymi etapami, choć i tak nieco krótszymi, niż w poprzednich częściach. W sumie w grze znajdziecie szesnaście rajdów, czyli pełną listę tegorocznego sezonu WRC wraz z nowymi rajdami w Japonii i Meksyku. Tych szesnaście rajdów to naprawdę masa roboty, bo żeby je wszystkie chociaż raz przejechać, potrzeba przynajmniej sześciu godzin czystej jazdy – nie wliczając ładowania, oglądania powtórek, naprawiania uszkodzeń, przyglądania się tabelom i tak dalej. W rzeczywistości zabawa w pełny sezon rajdowy zajmie Wam o wiele więcej czasu. O ile w ogóle będziecie się chcieli w to bawić. Pomimo niewątpliwych zalet w postaci zwyczajowo ogromnej widoczności, fotorealistycznej grafiki, licencjonowanych kierowców i samochodów wyglądających identycznie, jak w transmisjach z rajdów WRC, gra cierpi na pewną niemiłą dolegliwość związaną ze sterowaniem oraz drugą, blisko spokrewnioną z realizmem. A raczej jego brakiem. Owszem, gra się całkiem fajnie i miło pędzi się po bezdrożach, wąskich przesiekach i o włos mija drzewa oraz głazy, ale... Sterowanie leży i kwęka cichutko – gałka analogowa zdecydowanie się nie sprawdza, a każdy gwałtowniejszy ruch może spowodować obrócenie samochodu i utratę cennych sekund. Ręczny działa nieco za ostro, a powerslide'y są dość słabe – za łatwo wyprowadzić z nich furę, więc zamiast kontrą regulowałem je samym gazem. Samochód na trasie jest miotany dzikim siłami, skacze i trzęsie się na każdym wyboju i to byłoby w porządku, gdyby gra nie żądała od nas jazdy na złamanie karku, bo przeciwnicy nigdy nie zwalniają – przy takich prędkościach każdy wybój potrafi wywołać poważną kraksę i stratę cennych sekund. A jak już wspomniałem, sterowanie jest bardzo czułe i każda próba wyjścia z opresji najczęściej kończy się wpadnięciem w jeszcze większe kłopoty. Na szczęście **WRC 4** jest dość wyrozumiałe, jeżeli chodzi o uszkodzenia – spotkanie z kamieniem przy stu dwudziestu na pace kończy się dość skromnymi zniszczeniami. W zasadzie najgorsze, co może się przytrafić to utrata koła. Przy ustawieniach też nie można sobie za bardzo pogrzebać, bo mechanik zawsze proponuje optymalne. Wszystko, co musimy robić to jeździć jak najszybciej się da.

A wracając na chwilę do grafiki. Spowolnienia w zasadzie się nie zdarzają (oprócz momentów przejazdu przez wodę), ale za to czasami coś się dość blisko dorysowuje – wprawdzie chodzi o drobne kamienie i trawę, ale zawsze. Do dźwięku nie można się w zasadzie przyczepić. Przynajmniej do jego jakości, bo do pilota, który notorycznie za późno informuje o zagrożeniach na drodze i kolejnych zakrętach już tak.

WRC 4 wygrywa licencją i wielkością, ale przegrywa miodnością. Wprawdzie wciąga, ale nie pochłania i niestety jest nieco zbyt uproszczone przez położenie nacisku na prędkość, a nie technikę jazdy.

Marcellus ■ ■



Kamera umiejscowiona za samochodem pracuje słabo – powinna „wchodzić" w zakręty, ale tego nie robi i czasami ciężko jest się zorientować, w którym momencie zacząć prostowanie fury.

PlayStation 2 — Bez większych zmian, bez rewelacji.

- **Wydawca:** Sony
- **Producent:** Evolution Std.
- **Liczba graczy:** 1-2 (4)

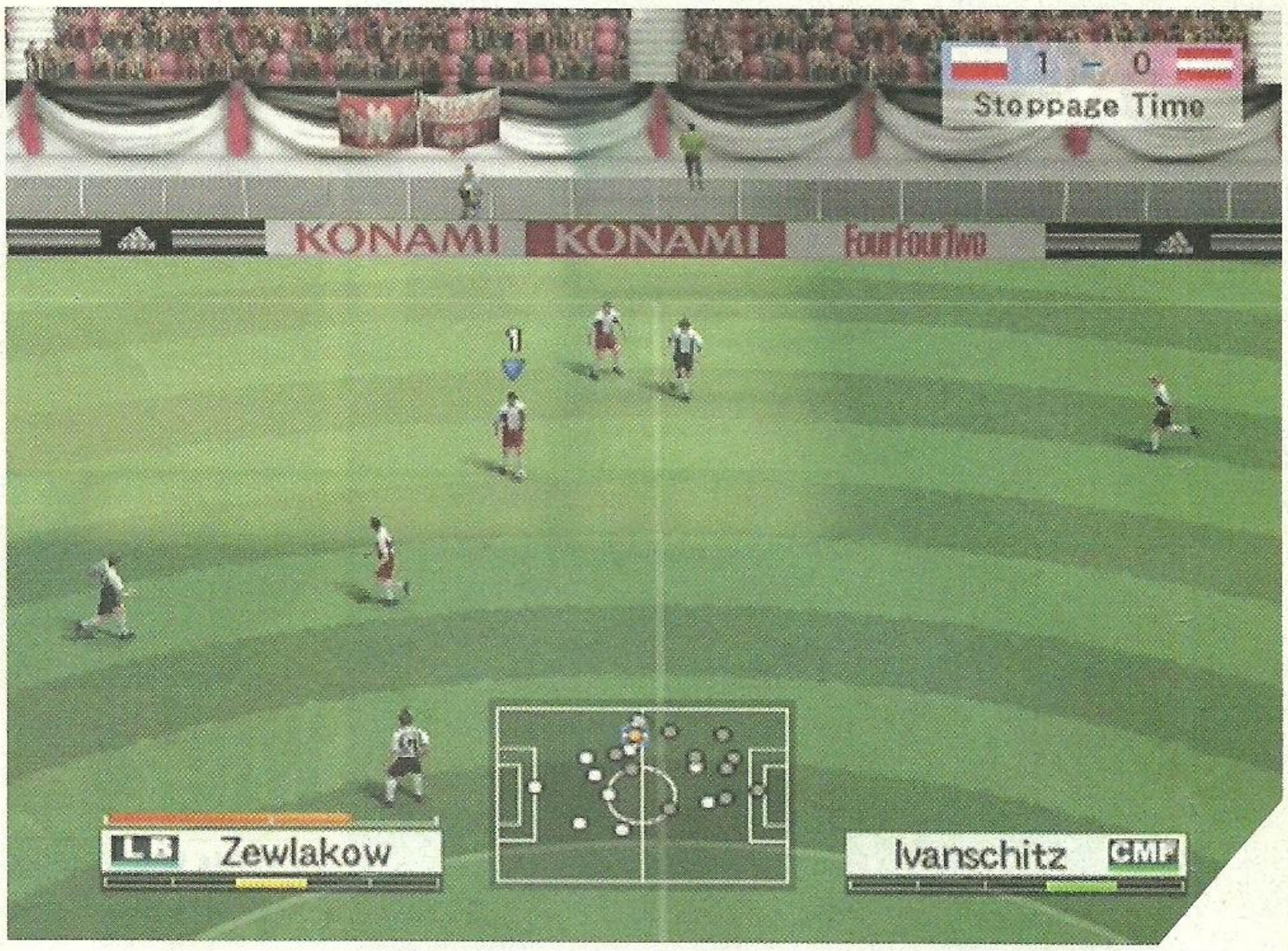
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, Network Adaptor

7.2

- **Dobre:** No, tego, wiecie - to PES, sama nazwa jest wyznacznikiem jakości.
- **Złe:** A jednak, na 60Hz gra dość ostro przycina, za to na 50Hz prawie wcale.
- **Brzydkie:** Ale poza tym wszystko jest super!

Możliwości edycyjnych i współczynników przybywa z każdą kolejną częścią, tym razem doszła np. częstotliwość wykorzystywania „słabszej" stopy. Uff, nawet CM nie ma tylu statystyk.



PRO EVOLUTION SOCCER 4

TO ISS PRZED LATY SPRAWIŁ, ŻE POKOCHAŁEM PIŁKĘ NOŻNĄ. WCZEŚNIEJ ZDECYDOWANIE BARDZIEJ WOLAŁEM KOSZYKÓWKĘ.

Ale nie tylko za to mogę być wdzięczny Konami – także za to, że ani myślą spocząć na laurach. Wiem, że być może się powtarzam, ale każda z dotychczasowych odsłon PESa na PlayStation 2 była lepsza od poprzedniczki. O klasę przynajmniej. Być może zastanawia Was fakt, że skoro pierwsza dostała 10, to następne również powinny zebrać tak wysokie oceny. Niestety, skali by zabrakło, więc przy PES2 musiałem nieco spuścić z tonu. Tym razem nie jest inaczej – PES4 bije moim zdaniem PES3 na głowę.

Choć muszę przyznać, że przez chwilę wydawało mi się, że postęp nie jest zbyt duży. Ale to było tylko złudzenie spowodowane tym, że przez większą część roku grałem w Winning Eleven 7 International, a potem w WE8 i zdążyłem się w pewnym stopniu przyzwyczaić do nowych rozwiązań i nowego wyglądu mojej ukochanej gry. Dopiero kilka meczyków w PES3 uświadomiło mi, że Konami naprawdę wie, co robi cały czas ulepszając i tak już niewiarygodnie dobrą grę. Aha, i nie wierzcie przypadkiem tym, co twierdzą, że nowa FIFA ma jakąś pojarę do PES4. Nie ma. Jest za wolna i zbyt defensywna, a stosowane w niej rozwiązania po prostu niewygodne.

I jeszcze chwila nostalgii – czasami chciałbym zresetować sobie pamięć i móc zasiąść do najnowszego PESa, by tak zupełnie na świeżo, bez bagażu przyzwyczajeń z poprzedniej części, po prostu pozachwycać się najpiękniejszą z gier. Na szczęście PES ma iście magiczną moc – po kilku dniach przerwy w graniu, a takie niestety czasami mi się zdarzają, pierwsze, co przychodzi mi na myśl tuż po pierwszym gwizdku to – „damn, ale ta gra jest śliczna!" No właśnie, czy jest taka naprawdę – nasłuchaliście się o zwolnieniach, zagroziłem, że obniżę ocenę i nawet w ramce, coś o tym wspominam. Ale, jak to w jednej z reklam mówią – to jest nieważne. Ważne jest to, że PES4 jest najładniejszą częścią serii i najładniejszą piłką na konsolach. Jest też oczywiście najlepszą, najbardziej rozbudowaną i najlepiej dopracowaną piłeczką, choć oczywiście nie pozbawioną wad. Trudno dostrzegalnych, ale zawsze.

Adriano

Ostatnio zmierzono prędkość, z jaką leciała piłka po uderzeniu brazylijskiego wielkoluda i wyszło, że pędziła z prędkością 143 km/h. Potęga!

W PES4 to widać – siła strzału 99. Szkoda, że nie we wszystkim programiści KCET są tacy dokładni – po testowaniu bety wydawało mi się, że uzupełnienie drużyn o ostatnie transfery to kaszka z mlekiem dla autorów, aby wszystko zagrało. Niestety. Jest wprawdzie i tak o wiele lepiej niż zwykle, ale np. Rooney nadal gra w Evertonie, a Eto'o w Mallorce. Za jedną z większych wpadek „składowych" uważam obecność Trabelsiego w Arsenalu... Jakim cudem? Przecież on nadal gra w Ajaxie, a liga holenderska jest w pełni licencjonowana. Ale to i tak nic w porównaniu z tym, co przyuważyłem w Winning Eleven 8 – nasza reprezentacja nie miała drugiego bramkarza, ponieważ Szamotulski nominalnie był... obrońcą! Na szczęście Konami to zauważyło, a także to, że Krzynówek jest bocznym, a nie jak dotychczas, defensywnym pomocnikiem, a w reprezentacji gra niejaki Żurawski, a taki Świerczewski dawno już nie. Dobre i to. Na szczęście wszelkie nieprawidłowości w składach klubów lub reprezentacji można łatwo uzupełnić i to bez konieczności zdobywania najpierw tysięcy punktów. Wystarczy wejść w Edit i Register player.

Za to postęp w ilości klubów jest niewiarygodny, w licencji również. W poprzedniej części klubów licencjonowanych było zaledwie kilka. Teraz jest ich pięćdziesiąt osiem. Cała liga hiszpańska, włoska i holenderska. W pozostałych ligach (angielska, francuska i niemiecka) też przybyło zespołów, a „reszta świata" także się nieco rozrosła i np. powróciły zespoły z Ameryki Południowej. W sumie klubów jest dokładnie 136. Reprezentacje się za to w zasadzie nie zmieniły i bodajże tylko Łotwa jest nowa. Cóż, najwyraźniej piłka klubowa cieszy się większym wzięciem.

Rooney i Maldini

Młodość jest w cenie w nowym PES4. Młodzi zawodnicy świetnie się rozwijają, gdy dużo nimi gramy w Master League i szybko mogą osiągnąć poziom największych gwiazd. Za to starzy odchodzą na emeryturę – już po pierwszym sezonie kilku „dziadków" zawiesza buty na kołku. Motyw zdobywania przez zawodników doświadczenia bardzo mi się podoba, tym bardziej, że teraz automat zastąpił dość niefortunne ręczne przydzielanie punktów z poprzedniej części gry. Cała zresztą Master League jest lepiej pomyślana

KALM JEST GUPI*

Ach, bramkarze – ulubiony obiekt drwin i główni winowajcy porażek. Tym razem też im się nieco dostanie. Fakt, że są lepsi niż poprzednio nie umknął mej uwadze, jak również to, że mają więcej fajnych animacji różnych rzutów, padów, parad i interwencji. Ale czasami są nieco zbyt bierni – po prostu nie rzucają się za piłkami lecącymi w okolicach słupków. Jest to oczywiście w miarę realistyczne, bo w rzeczywistości zdarza się wcale często, ale moim i nie tylko moim zdaniem w PES4 troszkę z tym przegięto. Często zdarza się, że bramkarz olewa piłkę lecąca w jego zasięgu, bo wydaje mu się, że przejdzie koło słupka, ale ta trafia weń, kompletnie myli golkipera i w ogóle powoduje chaos. A czasami dochodzi do jeszcze dziwniejszych akcji – jak choćby ta przedstawiona na screenie. Piłka niemal otarła się o ramię bramkarza, a ten nawet nie drgnął. I fakt, że nie jest mistrzem w swoim fachu wcale go nie usprawiedliwia.

I jeszcze jedno – czasami głupieją w niektórych sytuacjach, szczególnie, gdy wbiegniemy po skosie w pole karne równolegle do wysuniętego daleko bramkarza – zamiast próbować rzucić się pod nogi tylko się powolutku przesuwają i odsłaniają prawie całą bramkę. Na szczęście wcale niełatwo jest do takiej sytuacji doprowadzić.

***nabazgrane na drzwiach kibla w szatni gości na stadionie Rekordmeister**

Wbrew pozorom to nie jest żaden replay, a normalne ujęcie z gry – grać się w prawdzie nie da, ale za to wygląda fajnie, nieprawdaż?

i rozbudowana – przede wszystkim łatwiej jest zachować kontrolę nad punktami potrzebnymi na pensje zawodników. Po pierwsze, teraz wypłacamy je za cały rok, a nie jak poprzednio, po każdym meczu. Po drugie zaś, zawsze wiemy ile nam jeszcze brakuje lub ile mamy nadwyżki, a w razie czego gra ostrzega o problemach finansowych. Fajne jest także to, że statystyki naszej drużyny nie giną i można sobie zobaczyć, jak grało się dwa sezony wcześniej. Wprawdzie poruszanie po menusach jest takie sobie, ale za to kryją się w nich prawdziwe skarby dla wszelkich maniaków statystyk i analizowania każdego niemal zagrania. Choć jeszcze nie jest idealnie, to widać, że Konami idzie w dobrą stronę z ML.

Becks i Victoria

On podobno lepiej wygląda, niż gra. Za to jego żona z całą pewnością lepiej wygląda, niż śpiewa. I jest w tym pewna analogia do PES4, ale tylko w przypadku Victorii – PES4 nadal lepiej wygląda, niż brzmi. Wprawdzie komentarz nieco się poprawił, ale przy takim natężeniu grania dość szybko się nudzi, a kwestie się powtarzają. Kocopoły też się zdarzają, ale komentarz bez błędów nie byłby prawdziwym komentarzem, prawda panie Sz.? Ale audio ma jeszcze jedno uchybienie – brak obsługi Dolby Pro Logic II. Czyżby do Japonii jeszcze nie dotarł ten wynalazek?

Za to grafika absolutnie rządzi – wraz z nowym silnikiem doszła niesamowita ilość nowych animacji niemal wszystkich zagrań, od dryblingów, przez podania, strzały i wślizgi, aż po faule oraz interwencje bramkarzy. I niemal wszystkie są po prostu niesamowite. Sami zawodnicy też

50 czy 60? Oto jest pytanie...

Dotychczas zawsze wybieraliśmy 60Hz w PES'ach, bo szybciej i bardziej płynnie było. Ale nie tym razem – w PES4 60Hz niespecjalnie nadaje się do grania. Raz, że gra dość wyraźnie przycina w sytuacjach zamieszania podbramkowego przy ustawieniu kamery Wide, a dwa, że na 50Hz wygląda po prostu ładniej. Mam jednak złą wiadomość dla tych, co lubią grać ze zmiennym kątem nachylenia kamery – niestety PES4 nawet na 50Hz gubi w takim wypadku dość sporą liczbę klatek animacji. Da się wprawdzie grać, ba jest nawet o wiele lepiej niż w przypadku Winning Eleven 8, ale to i tak nie do końca usprawiedliwia Konami. A może to PlayStation 2 już nie wyrabia?

wyglądają świetnie. Przynajmniej ci bardziej znani, bo na przykład taki Hajto zupełnie jest do siebie niepodobny, ale i na to znajdzie się rada – wystarczy wziąć twarz Johna Terry'ego i trochę ją podretuszować, hehe. Ilością przerywników i scenek rodzajowych PES4 wreszcie dogonił fifę, ale nie do końca jestem przekonany, czy to dobrze, bowiem większość dość szybko się nudzi, choć np. ostrzejsze przepychanki zawsze fajnie jest pooglądać. A próba podniesienia przez przeciwnika naszego gracza po brutalnym faulu zawsze prowokuje do użycia cięższych słów i wrzasków w stylu – „nie podawaj ręki takiemusynowi!" Milutko.

Zidane

Kreatywność jest podstawą w PES4 – nie ma tu żadnych przepisów na bramkę, nie ma stuprocentowych sytuacji, one tylko tak wyglądają. PES ma nad Fifą tę jeszcze niebagatelną przewagę, że pozwala zaprząc do pracy nasz zmysł taktyczny. A na dokładkę jest absolutnie nieprzewidywalny. Jak futbol. Wiem, to truizm, ale wszyscy dobrze to znamy, choćby ostatnie dwa występy naszej reprezentacji. Szczególnie z Walią, słaba gra i ogólna beznadzieja. Do czasu oczywiście. Albo pojedynki Wisły z Gruzinami z Tbilisi, z tym, że tu upragnionego „do czasu" się nie doczekaliśmy. W PES4 w każdym meczu, nawet tysięcznym, może zdarzyć się coś, czego jeszcze nie widzieliście. Jakiś kiks, strzał znikąd, wygranie meczu przegrywanego 0:3 na kilkanaście minut do ostatniego gwizdka i tak dalej. Mecze potrafią wejść lub nie, czasami wychodzi wszystko, a czasami kilkanaście strzałów nie potrafi znaleźć drogi do bramki. Uwielbiam to, choć czasami mam ochotę ze złości coś rozwalić, a przy padzie szaleję, jak nerwowy trener na ławce i naprawdę zżywam się ze swoim wirtualnymi piłkarzykami. Choć prawdę mówiąc częściej opieprzam ich niż chwalę i chyba bliżej mi pod tym względem do Smudy, niż do Kasperczaka lub Engela.

Kocham w PES4 to, że pozwala grać tak, jak się chce – nie narzuca niczego i daje możliwość grania zarówno defensywnego, jak i ofensywnego. Dla każdego coś miłego. No i chyba najważniejsze – wcale nie trzeba znać tych wszystkich tajnych zagrań i zwodów, żeby wygrywać. Owszem, potrafią się przydać, ale nawet najprostszymi metodami można sobie poradzić. Wystarczy trochę przeglądu pola i jedno celne podanie lub wrzutka (a czasami fart dziki), żeby otworzyć sobie drogę do bramki. Nie jest to z początku łatwe, ale PES4 pięknie odpłaca za włożony w trening i grę wysiłek. A robi to każdą strzeloną bramką po prostu. Nawet wtedy, gdy nie jest to bomba pod poprzeczkę, a zwykła dobitka w zamieszaniu. To chyba dobra informacja dla początkujących pesgraczy.

Do inteligencji moich podopiecznych w zasadzie nie mam zastrzeżeń, prędzej do siebie mogę mieć za zbytni pośpiech w odbiorze piłki lub rozegraniu. Naprawdę, niemal wszystko robią świetnie, zarówno w obronie, jak i w ataku. Możemy zdać się na ich inteligencję i źle na tym nie wyjdziemy, a także ustalić każdemu z osobna, co ma robić. I wiecie co? Oni naprawdę będą się tych zaleceń trzymać! Można sobie grać standardowymi ustawieniami każdej z drużyn i powoli uczyć się najlepszych dróg do zdobycia bramki, ale równie dobrze można wykombinować sobie własne ustawienie i wtłoczyć w nie graczy. Ale, że każdy z nich jest małą wirtualną osobowością to wcale nie musi do naszego ustawienia pasować. Dlatego przyda się trochę znajomości futbolu, ale w naszym kraju nie muszę się o to specjalnie martwić – w końcu każdy Polak świetnie zna się na polityce i piłce nożnej, czyż nie?

Sucha Zaprawa

Podczas sezonu ML trening przydaje się tylko do regulacji formy zawodników i polega na pograniu przez kilka chwil z drugim składem naszej ekipy. Co innego podczas przerwy pomiędzy sezonami ML – tam można trenować poszczególne umiejętności naszych zawodników. Niby fajna sprawa, ale... Strasznie upierdliwa, gdy chcemy wytrenować wszystkich zawodników np. dryblingu. Każdym z graczy trzeba wtedy przebiec krótki tor ustawiony w pachołków. Niby proste, ale strasznie nużące po pewnym czasie. Konami powinno pomyśleć nad ewentualnym rozwinięciem tego elementu. Proponuję trudniejsze zadania dla chłopaków lepszych w danym elemencie piłkarskiego rzemiosła. I ogólnie – większe zróżnicowanie treningów po prostu.

Frankowski

Niestety nie znajdziecie go w PES4, ale skoro on tak ładnie zakończył mecz w Austrią, to niech jego nazwisko poprzedzi ostatni akapit recenzji najnowszego PESa. Najlepszego bez dwóch zdań, choć nadal jest oczywiście miejsce na rozwój. Ale o graniu online na PS2 chyba musimy już bezpowrotnie zapomnieć – najwyraźniej nie da się tego zrobić, być może przez to, że Network Adaptor może działać także na zwykłej linii telefonicznej jako modem i nie udało się tego przeskoczyć. A może z jakiegoś innego powodu. W każdym razie to jest właśnie piłka nożna w najczystszej możliwej postaci i pod względem grywalności po prostu nie można się na PES4 zawieść. Pograjcie z kumplami, albo bawcie się do upadłego w Master League, macie na to rok i zapewniam, że na pewno się w tym czasie nie znudzicie. Nie ma takiej opcji. A ja za miesiąc sprawdzę, czy na Xboksie jest równie fajnie.

Marcellus ■ ■

PlayStation 2 Znowu... Najlepsza!

- **Wydawca:** Konami
- **Producent:** Konami
- **Liczba graczy:** 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8MB

9.6

WARIO WARE, INC.: Mega Party Game$!

NIGDY BYM SIĘ NIE SPODZIEWAŁ CZEGOŚ DOBREGO PO KONWERSJI Z GAMEBOYA ADVANCE. A JEDNAK!

Big 'N' wietrząc kasę opracowało nową wersję na GameCube.

Czym właściwie jest **Wario Ware**? Najprościej określić tę pozycję jako party game, choć jest zupełnie inna od reszty przedstawicieli gatunku. Znalazło się w niej ponad dwieście mikrogierek, a czas trwania przytłaczającej większości zamyka się w przedziale od trzech do sześciu sekund. Schemat jest niezwykle prosty: gracz jedzie windą, a na każdym piętrze rozgrywa minigierkę. Otwierają się drzwi i pojawia się bardzo ogólna komenda (np. Swim!, Dodge!). Jeśli gracz nie zdąży wykonać zadania, przegrywa bądź traci jedną z szans. Cały wic polega na tym, że zazwyczaj nigdzie nie jest wyjaśnione, co trzeba nacisnąć, a czasu jest niewiele, więc wszystko bierze się na wyczucie. Wybór nie jest duży, bo jedynie kierunki oraz przycisk A, ale i tak jest ciężko, przynajmniej na początku. Z drugiej strony w tym cała radocha. Przerwy między kolejnymi gierkami są coraz krótsze i gracz musi się maksymalnie skupić, by w locie odgadnąć zasady. A gry są tak prymitywne i absurdalne, że automatycznie wywalają szerokiego banana na twarzy. Jest tutaj wszystko, począwszy od wciągania smarków, poprzez unikanie bomb i skoki narciarskie aż na jedzeniu, nomen omen, banana skończywszy. Jak już mówiłem, jest tego ponad dwie stówki i trudno tu choć część wymienić, ale wierzcie mi, że pomysły są rozbrajające. Wprawdzie formuły się powtarzają, to znaczy, że wiele mikrogierek polega na przykład na wciśnięciu A w odpowiednim momencie, jednak nie przeszkadza to za bardzo. Jest jeszcze jedna rzecz, która sprawia, że nie można powstrzymać się chociażby od lekkiego uśmiechu podczas zabawy w **Wario Ware**. Graficzne ubóstwo. Nie licząc menu i rozdziałki, nic się nie zmieniło względem Advance'a. Oczywista reakcja to uśmieszek politowania i kilka kąśliwych uwag na temat pracowitości programistów. Jednak po dłuższym posiedzeniu moja opinia na ten temat uległa zmianie. Możecie się ze mną nie zgadzać, ale sądzę, że to zamierzona zagrywka autorów. Przewrotnie brzydota wpływa dość pozytywnie na wizerunek gry. Z dźwiękiem jest ciut lepiej. Rytmy są szybkie i podnoszą adrenalinę, ale to przynajmniej poprzednia generacja konsol. **Wario Ware** nie ma zbyt wiele do zaoferowania samotnemu graczowi. Wprawdzie kilka pierwszych godzin to nad wyraz intensywna zabawa, ale kiedy się odkryje dodatkowe tryby i pozna wszystkie mikrogry, fascynacja przechodzi. Pozostaje pobijanie rekordów w licznych wariacjach, niektórych naprawdę hardcore'owych. Jest na przykład opcja, gdzie z każdą pomyślnie wykonaną gierkę rośnie tempo! Po kilkunastu zadaniach prędkość wyklucza jakiekolwiek wahania – trzeba znać na pamięć wszystkie minigierki. Jeśli chodzi o multiplayer, WW pokazuje się z najlepszej strony. Grać może do czterech graczy jednocześnie przy użyciu padów bądź podpiętych "gejmboji" lub nawet szesnastu po kolei. Tryby rozgrywki wieloosobowej różnią się między sobą głównie konsekwencjami, jakie niesie wygranie lub przegranie mikro-gierki. Lecz, co ważniejsze, modyfikacji tutaj ulegają także te ostatnie. Wywołuje to sporo zabawnych pomyłek, a przede wszystkim gracz, który ukończył opcje dla samotnika, nie będzie się nudził. Jest to pozycja jedyna w swoim rodzaju, ale by czerpać z niej radość, wpierw trzeba się na nią otworzyć. Free Your Mind... Jeśli nie mieliście przyjemności poznać tego tytułu na handheldzie, gustujecie w multiplayerowych sesjach, a koło Waszej konsoli kurzą się cztery joypady, możecie zastanowić się nad kupnem. Choć optymalnym wyjściem byłoby pożyczenie go na weekend.

Kaxi ■ ■

Za wypożyczenie gry dziękujemy firmie Ultima (**www.ultima.pl**).

GameCube — Intensywna, acz krótkowieczna

- **Wydawca:** Nintendo
- **Producent:** Nintendo
- **Liczba graczy:** 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Memory Card, 60Hz Mode, GCN<>GBA cable

6.9

DYNASTY WARRIORS 4: EMPIRES

PONIEWAŻ WIĘKSZOŚĆ NAJCENNIEJSZYCH DLA ZDROWIA SKŁADNIKÓW MLEKA, TO SUBSTANCJE ROZPUSZCZALNE W TŁUSZCZACH, PICIE MLEKA CHUDEGO Z LEKKA MIJA SIĘ Z CELEM

Organizm nie ma jak przyswoić tego, co wypije. Mówiąc krótko – odtłuszczając mleko zabrano mu wiele dobrego, niewiele w zasadzie dając. Co innego seria Dynasty Warriors. Tu mamy szczęście obserwować w większości wywalanie akcji zbędnych, a dodawanie ciekawych. Nie znającym serii (a są tacy) spróbujmy nakreślić w żołnierskich słowach. Zabawa składa się z kilku elementów: wybierz generała, przeleć przez terytorium wroga, rąb, siecz, niszcz. Dopakowuj swoje super moce i od czasu do czasu nawalaj z pełną siłą. Zakończ misję z kilkoma setkami wrogów uśmierconych z Twojej ręki. Awansuj, rozwijaj się i walcz znowu. Proste? Proste. W **DynastyWarriors 4: Empires** pojawia się kilka nowych elementów w stosunku do poprzednich części, pozwólcie więc, że się na nich skupimy. Po pierwsze – zacznijmy od złych informacji – tryb dla dwóch graczy ogranicza się do pojedynków i deathmatchy, zaś zubożono go o tryb kooperacyjny. Potężny minus. Co natomiast na plus? Dołączono element strategiczny. Przed bitwami pojawia się mapa prowincji z zaznaczonymi symbolicznie miastami. Każde z miast zajęte jest oczywiście przez którąś z frakcji ówczesnego świata. Nasze zadanie polega na wykonaniu prostego ruchu politycznego, którym może być próba zastraszenia, przekonania do siebie, albo napadnięcia wybranego sąsiada. Oczywiście inni sąsiedzi też działają. Jeśli decydujemy się na atak, odbywa się narada, podczas której nasi generałowie (zwykle jest ich trzech) proponują różną politykę działania. Na przykład jeden sugeruje, żeby wyleczyć wszystkich żołnierzy i popracować nad ich morale. Drugi mówi, żeby nie leczyć chorych, tylko dołożyć zdrowych, a popracować nad wynalezieniem uprzęży słoniowej, byś mógł zacząć bitwę na słoniu. Trzeci generał za to mówi, żeby dać żołnierzom większy żołd i do kolejnej bitwy zatrudnić oddział czarodziejów. Wybieramy, którego generała poprzemy i ruszamy do walki, a nasz wybór się w niej uwzględnia. Oczywiście każdy z wyborów inaczej kosztuje.

Bitwa toczy się według starego schematu – widać tylko jakby całe tlo rysowało się nieco bliżej. Coś ewidentnie w tych nowych rozwiązaniach wpłynęło na zużycie zasobów konsoli. Po bitwie mamy zwykle kilku pokonanych dowódców wroga. Możemy teraz wybrać, którego z nich przekonamy, żeby z nami został (albo przynajmniej spróbujemy to zrobić). Tych, którzy nam nie odpowiadają, można puścić do domu. W ten sposób rozwijamy nie tylko siebie, ale i generałów i dowódców oddziałów. To samo robią nasi przeciwnicy na mapie, więc nie ma co się ociągać. Dodaje to całej serii delikatnego wątku strategicznego. Na szczęście bardzo delikatnego. Wybory są proste i tolerancyjne – można czasem zaszaleć i jeden czy dwa błędy strategiczne niczego nie zmieniają. Jest to po prostu kolejny smaczek w serii. Świetnie dobrany, świetnie się sprawdzający w grze. Aha – jak zwykle, co na przykład mnie bardzo cieszy, gra wyszukuje poprzednie zapisane gry z serii Dynasty Warriors i korzysta z save'ów. Polecam.

Grabarz ■ ■

PlayStation 2 — Kolejna część dynastii gier. Lepsza, ale tylko w singlu.

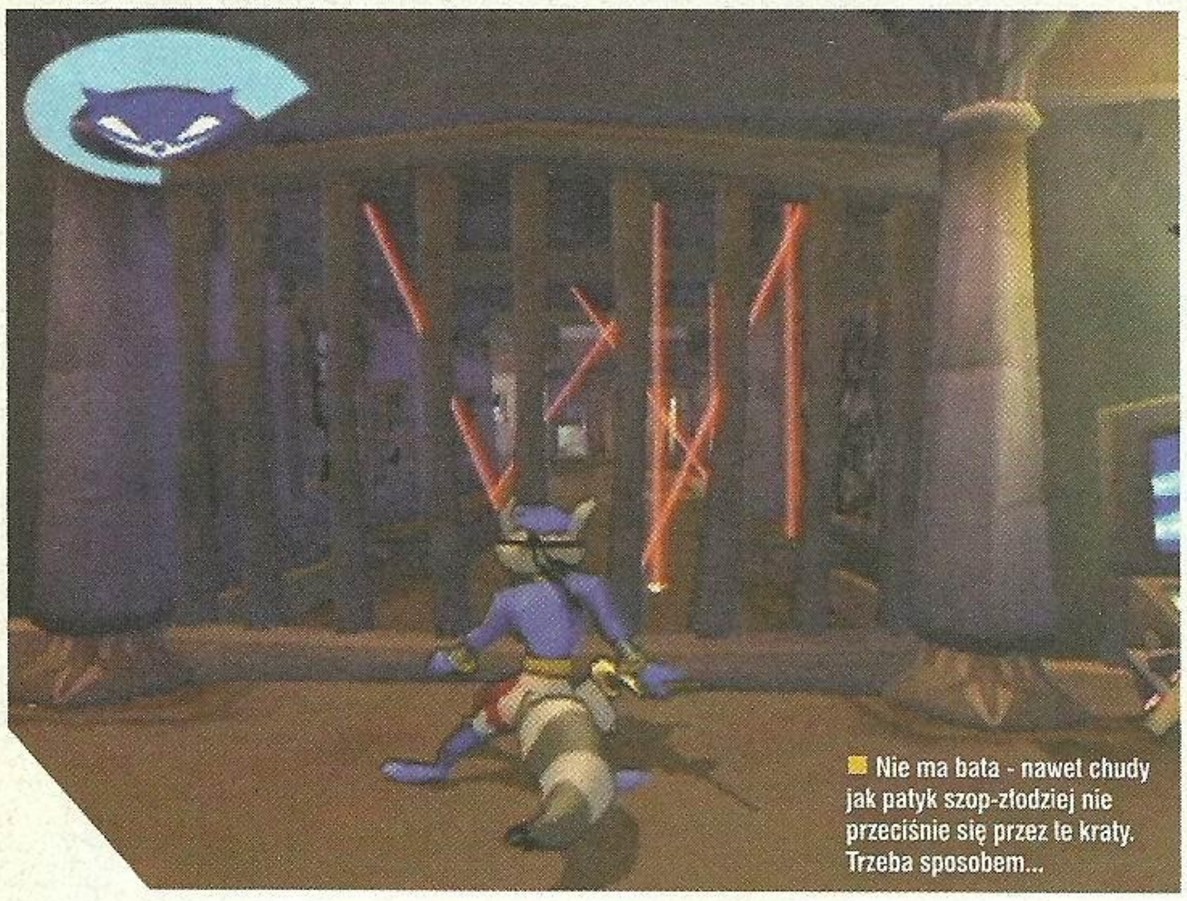
- **Wydawca:** Koei
- **Producent:** Omega Force
- **Liczba graczy:** 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

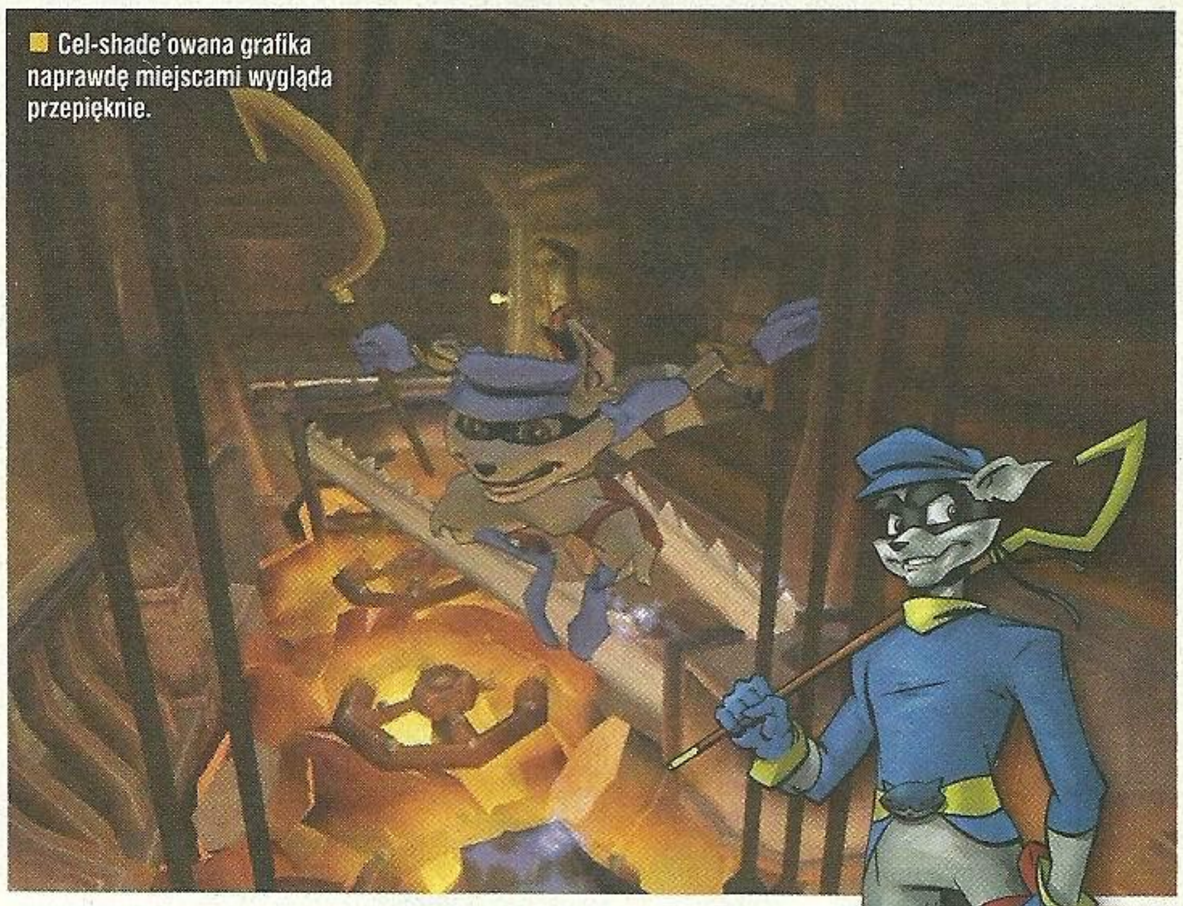
Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, etc.

7.5

- **Dobre:** Grafika, muzyka, świetne postacie, projekty poziomów, ciekawe misje i tona mini gier.
- **Złe:** Łamiące się tekstury i gubiąca się sporadycznie kamera.
- **Brzydkie:** Szkoda, że jest to gra na raz. Z drugiej strony MGS też taki był, więc nie ma się co łamać.



Nie ma bata - nawet chudy jak patyk szop-złodziej nie przeciśnie się przez te kraty. Trzeba sposobem...



Cel-shade'owana grafika naprawdę miejscami wygląda przepięknie.

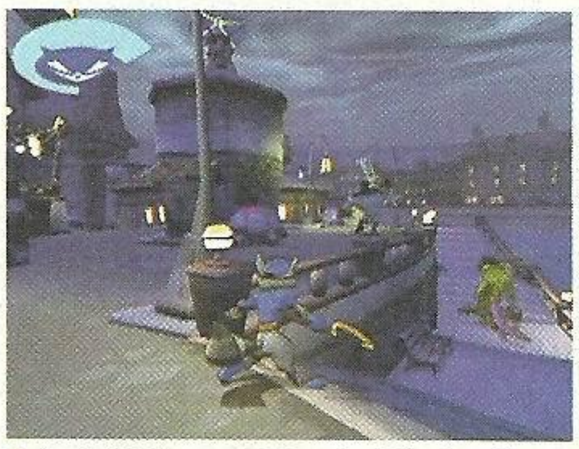
SLY 2: BAND OF THIEVES

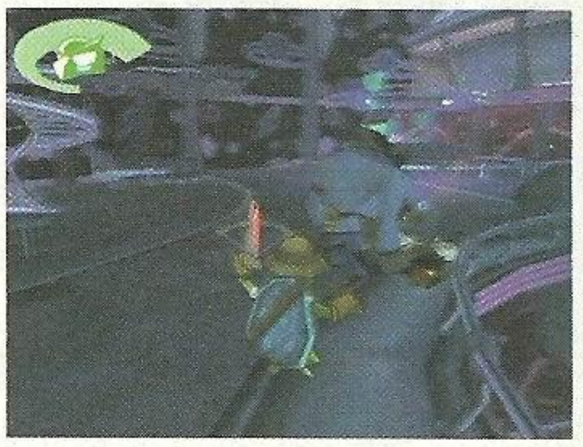
WYSOKI SĄDZIE, NOWE PRZYGODY SLY'A SĄ DŁUŻSZE

Jest to powód do radości dla tych, którzy dali się porwać pierwszej części przygód szopa złodzieja, jak również dla osób świeżych w tym temacie. Sucker Punch wysłuchało próśb i uwag graczy przygotowując pozycję należącą do ekstraklasy.

Złodziej z klasą powrócił w **Sly 2: Band of Thieves** i zgodnie z tytułem, nie działa już sam. Czynnie wspierają go żółw mózgowiec Bentley i osiłek hipopotam Murray. Ci sami panowie, których można było poznać przy okazji pierwszej części. Tyle tylko, że tam grali mało ważne role, a teraz są postaciami pierwszoplanowymi. Twórcy przebudowali świat gry oddając do dyspozycji graczy osiem pięknych poziomów, po których można biegać do woli. Każdy zakamarek można zwiedzić zupełnie jak w GTA. Zmieniła się przez to rozgrywka, co tylko wyszło grze na dobre.

Standardowo każda kolejna misja opiera się na pewnym schemacie. Banda trafia do określonego przez fabułę miejsca i zakłada bazę wypadową. Następnie Sly wkrada się do wybranego budynku i tam robi kilka zdjęć, na podstawie których Bentley przygotowuje plan działania. Łup stanowią części ciała Clockwerka, mechanicznego ptaka będącego postrachem rodu Cooperów, uprzykrzającego graczom życie w poprzedniej części. Części używane są przez Klaww Gang do niecnych celów, a szop chce je odebrać i raz na zawsze zniszczyć. Kiedy plan jest już gotowy, chłopaki wyruszają na akcję podzieloną na szereg mniejszych misji. Tym, co zwala z nóg po rozpoczęciu zabawy jest oprawa audiowizualna. Już pierwszy Sly prezentował się świetnie w komiksowej, cel-shade'owanej oprawie, a i od strony dźwiękowej niczego mu nie brakowało.





Oprócz tytułowego bohatera do akcji staje także ekipa jego przyjaciół. Zaraz, oni też są w tytule.

W Band of Thieves wyeliminowano większość błędów, w tym chrupiącą animację. Raz czy dwa zdarzyło się, że przycięła się bez powodu, ale w ogólnym rozrachunku jest po prostu rewelacyjnie. Podobnie jest z projektami poziomów. Im głębiej brnie się w misję, tym wyraźniej czuć, że wszystko jest starannie przemyślane – tak, by zabawa była jak najciekawsza. Wysokiej jakości tekstury, pięknie animowane postacie, bajecznie kolorowy świat, cudowna gra świateł i do tego kozaccy przeciwnicy w stylu tych z Wind Wakera to ogromne plusy gry. Tym bardziej bolą łamiące się tekstury i czasem gubiąca się kamera. Pomimo to: zdecydowanie ekstraklasa gier na PS2 pod względem grafiki. Oprawy dźwiękowej zresztą też. Już przy okazji pierwszej części Marcel chwalił głosy aktorów – Sly jest prawdziwym złodziejem z klasą i czuć to w każdym jego słowie. Pozostałe postacie nie odstają ani na krok, a kawałki lecące podczas gry ścinają z nóg. Raz są to wesołe biciki, kiedy indziej doskonałe jazzowanie i cudowny dźwięk gitary basowej przy każdym kroczku podczas skradania. Miód.

Sly 2 nie jest grą stawiającą na walkę, ale nie jest też tak, że szop ciągle się będzie skrywać w cieniu. Kolejne misje są wskazywane przez strzałkę w jednym z trzech kolorów. Symbolizują one postać, dla której zadanie jest przewidziane. Wystarczy wdusić lewego analoga i rozejrzeć się dookoła, by wiedzieć dokąd biec. Sly doskonale radzi sobie ze śmiganiem po dachach, linach rozwieszonych między domami czy wskakiwaniem na czubki skał i inne maleńkie powierzchnie. Potrafi też na palcach zakraść się do strażnika i wyjąć mu z kieszeni kaskę i klucze. W razie wykrycia może przylać lagą lub uciec sprintem gdzie pieprz rośnie. Bieganie jest tutaj kolejną nowością. Misje, w których gra się jako Murray polegają głównie na wykorzystywaniu jego walorów fizycznych, czyli tłuczeniu gąb i podnoszeniu cięższych przedmiotów. Choć nie zabraknie też strzelania z wieżyczki do helikoptera. Twórcy gry w niesamowity wręcz sposób wrzucili do Band of Thieves tonę minigier zachowując spójność rozgrywki. Koniecznie trzeba zobaczyć, jak Sly tańczy tango ze ścigającą go Carmelitą Fox. Gracz powtarza kombinację przycisków, a efekt jest taki, że pani detektyw z wrażenia nie zauważa, jak tuż pod jej nosem... Nie, nie zdradzę żadnych szczegółów fabuły. W każdym razie jest też zrzucanie bomb ze zdalnie sterowanego helikoptera i prowadzenie statku przez labirynt pod ciężkim ostrzałem.

Liczne minigry i fachowy „visor" ułatwiający bohaterowi zbadanie terenu to kolejne atrakcje. Największą jest jednak bez wątpienia żółw mózgowiec Bentley - taki odpowiednik Olsena...

PUSTA KOCHANKA?

Przykre, ale Sly 2 jest grą na raz. Nie chciałem o tym pisać w recenzji, bo taki dobry panuje w niej nastrój, ale jest to najpoważniejsza wada gry. Można połasić się o znalezienie wszystkich butelek z listem rozrzuconych po poziomach i zdobyć dzięki temu dodatkowe umiejętności, można też bawić się w kupowanie takowych na złodziejskiej giełdzie internetowej. Ale to nie wystarcza, by Band of Thieves stała się wierną żoną. Dobrze, że chociaż można posłuchać Bentleya przez headset i szkoda tylko, że mówienie mija się z celem, bo żółwik i tak nie kapuje, co do niego nawijamy.

Dużo tego, co sprawia, że ani na chwilę nie pojawia się myśl o odejściu od konsoli. I jest to także zasługa Bentleya. Sympatyczny okularnik jest przekomiczną postacią, bez której Sly mógłby tylko pomarzyć o złodziejskim fachu. To on układa zakręcone plany działania, ma tonę zabawnych pomysłów, a do tego niesamowicie wygląda. Mały kapelusz, okulary, zgryz jakiś taki nieciekawy i jeszcze ten niski wzrost. Przy każdym skoku śmiesznie wydłuża mu się szyja, po czym cały chowa się na moment do swej skorupy. Bentley korzysta z kuszy na strzałki usypiające (!), a z bliska podrzuca bomby. Jest jednak typem Otacona, komputerowca raczej trzymającego się z dala od miejsca akcji. Stąd jego drżący głos przy pierwszej misji. Zabawne teksty i rozbrajający wygląd czynią z niego jedną z najśmieszniejszych postaci w historii gier video.

Krótko na koniec. Gra jest zadowalająco długa, ma świetną grafikę i nie gorszą muzykę. Kapitalne postacie przeciwników oraz bossów, z którymi ma się kontakt kilka razy przed walką, a także niesamowitych bohaterów. Wady jedynki zostały wyeliminowane, Sly już więcej nie tonie w wodzie i nie ginie od pierwszego otrzymanego ciosu. Jeśli już zostanie pokonany, to zabawa zaczyna się od ostatniego checkpointu, czyli początku niedokończonej misji. Swoboda poruszania się i genialnie zaprojektowane poziomy czynią ze **Sly 2: Band of Thieves** kandydata do nagrody dla najlepszej platformówki roku.

Mielu ■ ■

PlayStation 2 — Szkoda słów, świetna gra, do sklepów marsz!

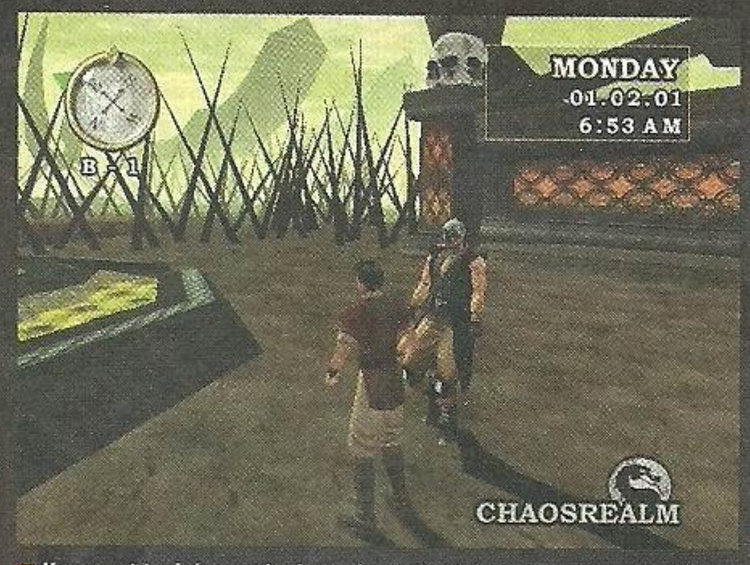
- **Wydawca:** Sucker Punch
- **Producent:** Sony
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

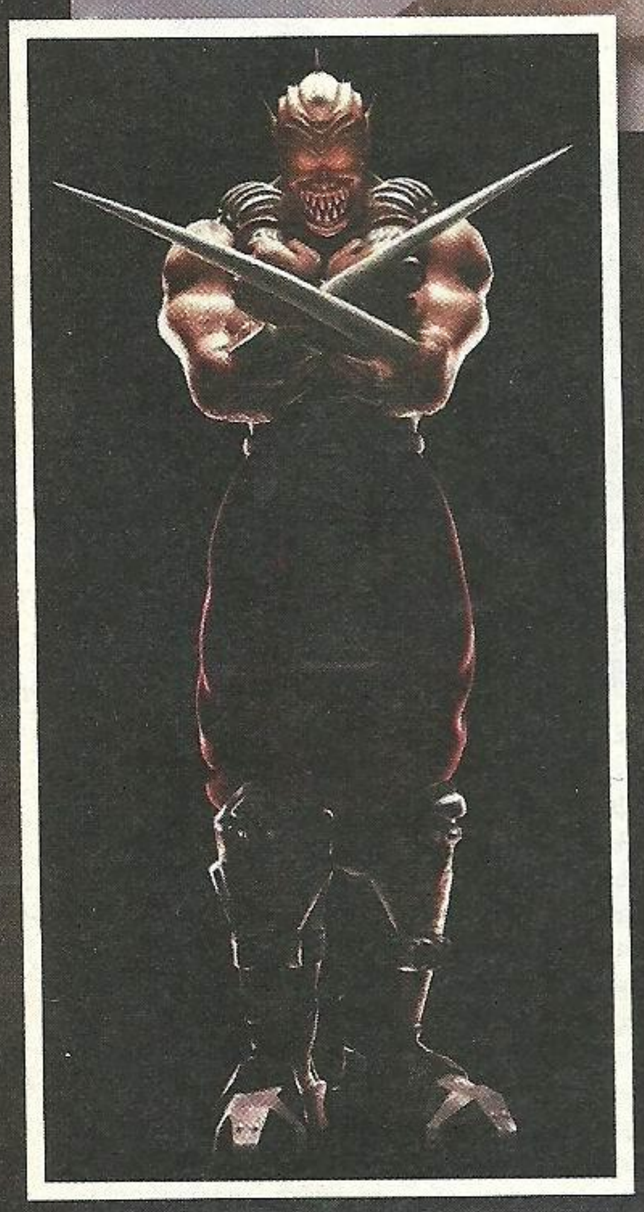
Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

9.0

- **Dobre:** To, co zawsze było istotą Mortala – przemoc w hardcore'owym wydaniu. Świetne plansze i „rozkoszne" Fatalities.
- **Złe:** Może przesadzam, ale mimo wszystko wolałbym MK w 2D niż 3D, hehe.
- **Brzydkie:** Animacja postaci momentami zasysa. Hmmm, nawet częściej, niż momentami.



Konquest to dobre rozbudowanie serii - dzięki niemu nawet samotny gracz nie będzie się nudził. Gorzej, że poziom trudności rośnie bardzo szybko, co może niektórych zwyczajnie odrzucić.



MORTAL KOMBAT DECEPTION

MORTAL KOMBAT TO GRA, KTÓRA ZAWSZE WYWOŁYWAŁA WIELE EMOCJI, A OSOBY PISZĄCE O NIEJ Z UCZUCIEM MUSIAŁY SIĘ NIEGDYŚ LICZYĆ NAWET Z PRZEŚLADOWANIEM I SZYKANAMI W KOBIECYCH PERIODYKACH

Tak, wiem, że trudno Wam w to uwierzyć, ale takie właśnie panowały realia w naszym kraju, jeszcze parę lat temu. Wystarczyło trochę popodniecać się krwistą jatką w rzeźni Midway, a starsze panie oraz prawdziwe matki polki od razu podnosiły szum i stawiały swe bojówki w stan najwyższej gotowości. Ale nic to. Wyobraźcie sobie, jaki wpływ na psychikę młodego redaktora magazynu o grach musiała mieć taka obława kobiecej prasy. Osaczony, zaszczuty i to wszystko tylko dlatego, bo spodobało mu się trochę krwi w grze video. Ech, nie chciałbym być na jego miejscu, nawet gdyby później było mi pisane zostać, dajmy na to, redaktorem naczelnym jakiegoś znanego w całym kraju magazynu o grach video, hehe... No, ale dość już tego gdybania i rozpamiętywania przeszłości – czas zająć się poważniejszymi rzeczami. A obecnie taką rzeczą jest Mortal Kombat: Deception. Nikt chyba nie zaprzeczy, że Mortal Kombat to seria z prawdziwymi tradycjami. Począwszy od MK1 aż po MK3, dzieło Johna Tobiasa i Eda Boona wciągało setki graczy w świat wirtualnej przemocy i walki zapisując się tym samym złotymi zgłoskami na kartach historii elektronicznej rozrywki. Ale jak to mawiają słowa pewnej piosenki „nic nie może przecież wiecznie trwać". I tak też było ze sławą otaczającą przez lata smoczą serię. Po rewelacyjnej trójce autorzy zapadli na twórczą demencję i zamiast zaatakować fanów czymś przełomowym zaczęli odcinać kupony od marki „Śmiertelnej Walki" i zabrali się za jakieś pseudoprzygodówki połączone z bijatykami. Jednym się to podobało, innym nie, lecz oczywistym było, że chwała oryginalnej trylogii przeminęła bezpowrotnie. Próba reanimacji serii w postaci Mortal Kombat 4, kiedy to dzieło Midway wkroczyło dumnie w trzeci wymiar, okazała się równie udana, co reanimacja ofiary po klasycznym Fatality Sub Zero. Dopiero reaktywacja na konsolach nowej generacji przyniosła w miarę pomyślne rezultaty i Mortal Kombat: Deadly Alliance zostało całkiem ciepło przyjęta zarówno przez graczy, jak i prasę. Minęło trochę czasu i mamy kolejnego Mortala. O dziwo, jeszcze lepszego, niż całkiem już przyzwoity poprzednik!

Chess Kombat to wariacja na temat szachów; bardzo fajna i przyjemnie zrobiona zresztą. Bez przesady z tym myśleniem - Kombat to Kombat, hehe.

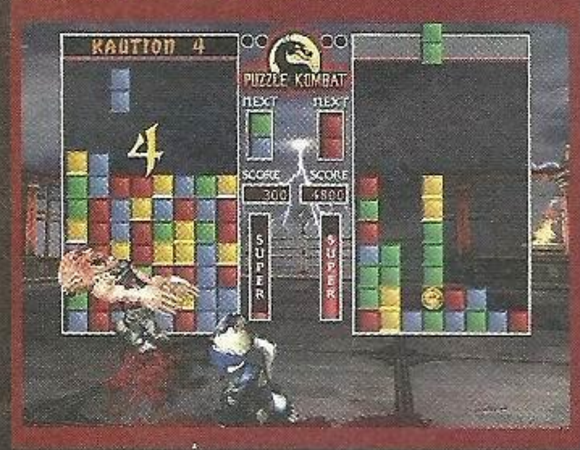
Kolor Purpury

Pewnie chcielibyście dowiedzieć się czegoś o fabule nowego Mortala? No to macie pecha, bo ode mnie niczego w tym temacie się nie dowiecie, hehe. Nieprofesjonalne podejście? Wątpię. No bo powiedzmy sobie szczere – kto tak naprawdę podnieca się losami jakiegoś kolesia w słomkowym kapeluszu oraz jego kompanów? Jakoś nie widzę lasu rąk. W bijatykach chodzi przede wszystkim o przyjemność płynącą z akcji, a fabuła ma być jedynie tłem dla prawdziwej zabawy. A z tą zabawą w bijatykach jest różnie. Takiego na przykład Tekkena chwali się za ciekawy system, Virtua Fightera za realizm, a liczne japońskie bijatyki 2D za dopracowanie graniczące z doskonałością i to właśnie z tych elementów płynie najwięcej przyjemności dla graczy. A co wobec tego ma Mortal Kombat? System – ten zawsze był raczej prosty i niezbyt wymagający, realizm – ekhem, ekhem, dopracowanie – do ideału nowemu Mortalowi trochę brakuje. Jednak przez wszystkie te lata Smocza Seria nie utraciła tego, co wyróżniało ją wśród wszystkich innych bijatyk – ultrabrutalną rozgrywkę wypełnioną po brzegi hemoglobiną i miliardami czerwonych krwinek. Rozrywanie korpusów, odcinanie kończyn, obdzieranie ze skóry, szatkowanie, spalanie, miażdżenie, rozrywanie na strzępy, a wszystko to w strugach posoki – oto, co sprawia, że każdy spragniony szybkiej i efektownej rzezi gracz bez wahania sięgnie po Mortala, a zapomni o Tekkenach, Virtua Fighterach, czy kolorowych „wycinankach" z Japonii. Różnica polega jedynie na tym, że teraz, dzięki bardzo ładnej grafice, wszystko wygląda jeszcze bardziej sugestywnie i u wrażliwszych graczy może wywołać nawet nudności.
Mamy więc tutaj tradycyjne i jakże znamienite

■ Świat fantasy, jakim niewątpliwie jest ten z Mortal Kombat może mieć nieco inne prawa niż ten realny - dlatego chyba nie ma sensu komentować arcywygodnych i niezwykle przydatnych strojów naszych hurys.

KOLOROWE KLOCKI

Tryb puzzli jest tak wciągający, że trudno nie poświęcić mu więcej miejsca. Idea spadających klocków (bez skojarzeń) o różnych kolorach jest stara jak świat, ale wiecznie żywa i dająca mnóstwo przyjemności. W MK: Deception można wybrać sobie któregoś z zawodników w stylu „super deformed" i przystąpić do wielkiego dzieła układania kolorowych bryl. Za łączenie wielu elementów tego samego koloru dostajemy naturalnie punkty, a u dołu ekranu nasz postać okłada się bezlitośnie z przeciwnikiem. Jeśli układając odpowiednie kombinacje klocków i dobrze wykorzystując swoje techniki specjalne uda Ci się zalać planszę przeciwnika „klocami", w końcu będziesz mógł wykonać na wrogu efektowne Fatality. Ech, nie ma to jak rozrywka logiczna i odrobina krwi.



dla całej serii wykończenia słaniającego się na nogach przeciwnika, czyli osławione Fatality, liczne Stage Fatality – dekapitacja wroga z wykorzystaniem elementów scenografii, oraz nowość – Hara Kiri, którego znaczenia chyba nie trzeba wyjaśniać. Musze przyznać, że to ostatnie rozwiązanie jest szczególnie interesujące, w trakcie pojedynków z kolegą wprowadza dodatkowe emocje i pozwala nam odejść z honorem. Świetna sprawa. I bardzo krwista.

Stary, nowy Mortal Kombat

Tryskająca na wszystkie strony krew i ogromna doza brutalności to na pewno jeden z magnesów, który przyciąga graczy do Mortal Kombat, ale w dzisiejszych czasach sam gorefest już nie wystarczy. Na szczęście panowie odpowiedzialni za Deception doskonale zdali sobie z tego sprawę i postanowili zastosować też inne triki zachęcające graczy do zainwestowania w nowego Mortala.

Sama rozgrywka, chociaż prowadzona w 3D, wciąż zakorzeniona jest w tradycji 2D. Stąd serie przeprogramowanych combosów, ograniczone możliwości mieszania w jugglach, czy też średnia użyteczność sidestepów.

Nie podlega wątpliwości, że nowy Mortal nawet w niewielkiej części nie oferuje głębi i skomplikowania znanego z serii takich jak Tekken, VF, czy też SC. Na szczęście nie o to przecież chodzi. W Mortalu zawsze najbardziej liczyła się niezobowiązująca, szybka i miodna rozwałka. I tak też jest tutaj. Bez zbędnych ceregieli każdy gracz, który poświeci choć dwie czy trzy godziny w opcji treningowej może szybko opanować zmiany stylów (dla każdej postaci dostępne są trzy style, w tym jeden z użyciem broni białej), serie ciosów, techniki Fatality i... świetnie się bawić. Chociaż mechanika gry nie będzie wymagała od Was dziesiątek godzin treningów i wczytywania się w długaśne poradniki odnośnie każdej z postaci, to jednak wcale nie znaczy, że sama zabawa jest prymitywna. Kreatywny gracz nawet w Mortal Kombat będzie potrafił nieźle namieszać, a nowe elementy, takie jak chociażby „combo breakery" (przerwania combosa przeciwnika) dodają teraz samej rozgrywce nieco bardziej strategiczny posmak. Przyczyniają się do tego również bardzo rozbudowane i kilkupoziomowe areny, na których jedno powinęcie nogi może oznaczać natychmiastową śmierć. O ile przebicie murowanej ściany i wylądowanie na brukowej posadzce kończy się jedynie utratą większej ilości energii, to upadek ze szczytu góry na ostre kolce, lub też wizyta pod hutniczą prasą będzie miała znacznie poważniejsze konsekwencje. A tak swoją drogą, to areny są jednym z najmocniejszych punktów w programie MK: Deception. Wykonano je z polotem, talentem i sporym wyczuciem mrocznego klimatu serii. Niektóre z nich to powrót klasycznych aren z dawnych odsłon Mortal Kombat, a niektóre są całkowicie nowe, ale naprawdę każda z nich trzyma poziom i może się podobać. Do tego dodajcie 24 grywalne postacie o bardzo odmiennych stylach walki, świetną grafę i bardzo dobry dźwięk, a przekonacie się, że Mortal Kombat wraca w najlepszym z możliwych stylów.

2, 3, 4... w 1

To miło, że panowie z Midway uznali, iż graczom należy się coś więcej niż tylko dobra gra i postanowili urozmaicić swój produkt o całe mnóstwo dodatków i bonusów, które wydatnie zwiększają wartość całego tytułu. Tryb Quest to taka mini-przygodówka, w której poznajemy realia świata Mortal Kombat, odkrywamy sporo sekretów i zdobywamy kasę na wykupienie przeróżnych dodatków, jak chociażby szkice grafików czy przeróżne filmiki. Sama rozgrywka w tym trybie polega na dosyć monotonnym bieganiu po raczej ubogim otoczeniu i wykonywaniu różnych zadań oraz częstych potyczkach z wysłannikami zła. Rewelacją z pewnością nie jest, ale da się pograć. Tym bardziej, że oprócz Krypty skrywającej tony sekretów, to właśnie w Konqueście znajdziecie dziesiątki, jeśli nie setki i tysiące dodatków. Poziom trudności jest jednak tutaj mocno wyśrubowany, a nawet źle zbalansowany, co odrzuci mniej cierpliwych graczy.

Znacznie lepiej prezentują się inne bonusy w postaci fajnych szachów i genialnych puzzli. W mortalowych szachach zasady są nieco inne niż w ich klasycznej odmianie i wbrew logice nawet pionek może czasami pokonać królową. Oczywiście jeśli dobrze sprawicie się na szachowej planszy, a nie na polu bitwy Mortal Kombat. Chociaż szachy to bardzo przyjemny przerywnik od monotonnej sieczki, to jednak jeszcze więcej frajdy dadzą Wam puzzle wykonane w stylu Super Puzzle Fighter II Turbo. Układanie klocków kolorami daje mnóstwo radości i osobiście wciągnęło mnie na parę chwil jeszcze bardziej, niż właściwa gra. Ale świadczy to tylko o jednym – Mortal Kombat to tytuł, który nie znudzi Wam się po tygodniu. Dopracowany, oferujący rozgrywkę online, nastawiony na ostrą ofensywę i z tej ofensywy wychodzący zwycięsko. Seria MK w trzecim wymiarze wreszcie wygląda tak jak powinna i w swojej kategorii bijatyk nastawionych na szybką i efektowną zabawę nie ma sobie równych.

Smok powrócił na tron i oby został na nim jak najdłużej.

Qoora ■ ■

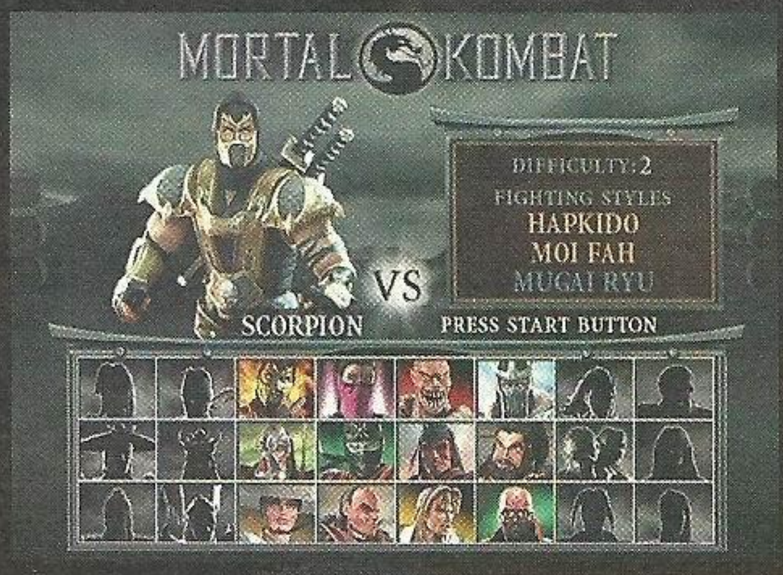
PS2 i Xbox — Let the Mortal Kombat begin...

- **Wydawca:** Midway
- **Producent:** Midway
- **Liczba graczy:** 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8MB, Network Adaptor, Live!

8.3



■ Seria rozwija się w ekspresowym tempie - masa dodatkowych trybów, bonusów, a do tego świetne wykonanie to jest właśnie to.

GUILTY GEAR ISUKA

NAJLEPSZY GUILTY GEAR WŁAŚNIE WYLĄDOWAŁ

Seria Guilty Gear ma już na karku ponad trzy lata, a od chwili debiutu zdobyła sympatię ogromnej rzeszy miłośników ręcznie rysowanych mordobić. Wydane w 2001 roku Guilty Gear X do spółki z zeszłorocznym sequelem (GGX2) chyba już na zawsze zapamiętane zostaną jako najładniej narysowane bijatyki. Przebijające pod wieloma względami dokonania Capcomu i jego konkurencyjnego taśmociągu o nazwie Street Fighter. Wraz z **Guilty Gear Isuka** przyszła pora na najlepszą, wypakowaną zmianami i patentami odsłonę serii. A jest tego sporo.

Przede wszystkim rozszerzono garnitur postaci. Tym razem przywitacie łącznie dwudziestu trzech walczących kompletnie różnymi stylami wojowników. Nie zabraknie oczywiście roztrzepanego Sola Badguya, wymiatającego ogromną kosą Testamenta i kryjącego się za papierową maską doktora Fausta. Ale to nie wszystko. Pierwszy raz w historii serii na jednym ekranie zmierzy się jednocześnie nawet do czterech graczy! Konfiguracja jest dowolna – można walczyć jeden na jednego, dwóch na dwóch, a ostatecznie wymiatać samotnym mistrzem przeciw trzem działającym zespołowo zapaleńcom. Wyobrażacie sobie, jaki chaos panuje wówczas na polu bitwy? Aby nieco ułatwić rozeznanie w tym kotle, Arc System Works wprowadziło możliwość uskoku w głąb ekranu i prowadzenia walki na drugim planie.

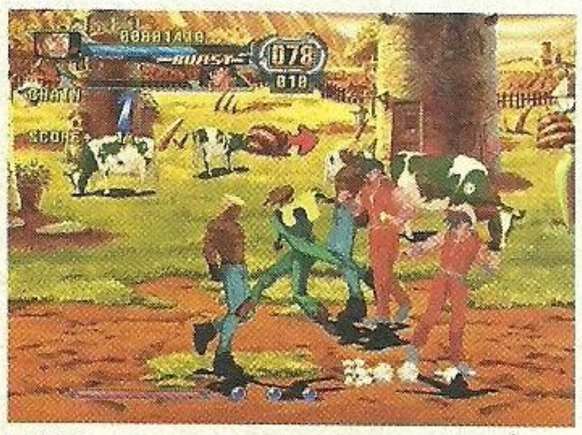
Lecimy dalej. Kompletnie wywalono możliwość używania analogowej gałki Dual Shocka i odtąd wszystkie te ćwiartki i półkola niezbędne do odpalania widowiskowych specjałów należy wykręcać na krzyżaczku. W sumie i tak nigdy nie korzystałem z analoga, więc się zbytnio nie przejąłem. Fani serii dostrzegą również kilka zmian w systemie walki. Najbardziej rzuca się w oczy fakt, że odtąd samodzielnie należy odwracać swoją postać do przeciwnika, poprzez wduszenie guzika R1. Zagranie to przydaje się szczególnie w sytuacji, gdy walczymy z kilkoma agresorami jednocześnie. Oczywiście pojawił się bogaty garnitur ciosów wykonywanych tyłem, w tym atak barem, kopniaki zza pleców i zamaszyste cięcia bronią. Co dziwne, w **GG Isuka** nie da się już obrazić swojego przeciwnika (żegnajcie taunty!), w niepamięć poszły też błyskawiczne nokauty (tzw. One Hit Kill). Trochę szkoda.

Zmiany da się również zauważyć w paskach energii. Są mniejsze niż poprzednio, a to wymusza nieco spokojniejszą, bardziej defensywną walkę. Tak więc pomimo stałych 60 klatek na sekundę i pięknej animacji postaci (nieznacznie kulejącej przy potężniejszych akcjach), GGXI jest wolniejsze od swych poprzedniczek. Ale zmian jest znacznie więcej. Oprócz nowych (wreszcie!), ślicznie narysowanych i animowanych aren, wraz z trzecią częścią gry pojawiła się masa ciekawych trybów zabawy. Znajdzie się tradycyjny Arcade i Survival (połączone w jedną hybrydę!), a do tego solidnie rozbudowany trening oraz (uwaga, uwaga!) scrollowane mordobicie GG Boost! Niesamowitą sprawą jest obejrzeć w akcji Sola palącego specjalnym atakiem czterech przeciwników naraz!

Bardzo ładnie rozbudowano sekcję dodatków, wśród których namierzycie dodatkowe postacie, ukryte stroje i masę użytecznego towaru. Podczas walk inkasuje się sporo punktów, które można potem wymienić na nowe ciosy, kombosy i kolory ubrań w dołączonym do gry edytorze. Tylko tutaj zmienicie kolor postaci, zmodyfikujecie ciosy i sprawdzicie statystyki swojej pociechy.

Pięć poziomów trudności pozwoli ugryźć Isukę zarówno początkującym, jak i hardkorowym fanom. Tak to. Trzeci Guilty Gear cudownie zamyka wielką trylogię i miłośnicy poprzednich części powinni być więcej niż zadowoleni. Zatwardziałych przeciwników Isuka raczej do siebie nie przekona. Nawet, jeśli jest to jedno z ostatnich wielkich, ręcznie malowanych mordobić na PlayStation 2.

Matt ■ ■



GG Boost to scrollowana, staroszkolna wycieczka przez ręcznie malowane krainy i palenie przeciwników efektownymi specjałami! Można grać w kilka osób jednocześnie!

PlayStation 2 — Niezbędnik każdego fana mordobić 2D!

- **Wydawca:** Sammy Studios
- **Producent:** Arc System
- **Liczba graczy:** 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

7.9

GUNGRAVE OVERDOSE

GRAVE POWRACA ZZA GROBU W NAJBARDZIEJ SZALONEJ GRZE TEJ JESIENI

Beyond the Grave (w skrócie po prostu Grave) to jeden z najbardziej chłodnych bohaterów gier akcji 2002 roku. Jak inaczej nazwać półmartwego, odzianego w długi płaszcz typa, dzierżącego w dłoniach dwa potężne karabiny i ciągnącego za sobą trumnę na długim stalowym łańcuchu? Spluwy służyły temu dżentelmenowi do wymierzania sprawiedliwości na odległość, natomiast trumna doskonale sprawdzała się w bliskim kontakcie z przeciwnikami. Blisko dwuletnia, bardzo dobra strzelanina tpp (Gungrave) doczekała się wreszcie sequela, na którym czym prędzej położyłem roztrzęsione łapy. Overdose to w skrócie: jeszcze więcej strzelania, setki dekapitacji i kilkadziesiąt minut filmów anime ilustrujących mroczną fabułę (moment przebudzenia głównego bohatera rozbawił mnie do łez!). Jeśli szukaliście szalonej, niemal chaotycznej gry, gdzie tysiące świszczących kul zamienia otoczenie w dymiące ruiny – właśnie ją znaleźliście.

Grave powraca, tym razem nie będzie jednak sam. Obok naszego milczącego nieboszczyka ujrzycie w akcji dwóch, rozgadanych, równie potężnych bohaterów. Będą to między innymi RB (skrót od Rocketbilly Redcadillac – wymiatający elektryczną gitarą szaleniec) oraz Juji Kabane (tnący mieczami wszystko, co się pod nie nawinie). Na początku gry dostępny będzie jedynie „Grób", ale wraz z rozwojem scenariusza spotkacie również i tych panów.

Cel zabawy jest oczywiście jasny. Niezależnie od wybranej postaci trzeba będzie przebiec przez zaproponowany etap i wybić wszystko, co stanie na drodze. Podczas zabawy sprawdzicie takie lokacje jak cmentarze, wnętrza fabryk i wielkie, kilkudziesięciopiętrowe drapacze chmur. Wierzcie mi, że od wciskania kwadratu (odpowiedzialnego za strzelanie), naprawdę można nabawić się solidnych bólów kciuka. Overdose to czysta, wesoła masherka z bohaterami uzbrojonymi po zęby. Trójca maniaków dysponuje bogatym wachlarzem ataków, który warto bliżej omówić. Oprócz błyskawicznego opróżniania magazynków w najśmieszniejszych bojowych pozycjach, jakie widziałem Grave, RB i Juji dysponują potężnymi atakami specjalnymi zwanymi Demolition Shots. Ataki te zrównują z ziemią całe otoczenie i odblokowują się wraz z postępami w grze. Aby wykonać Demolition Shot, należy łyknąć odpowiednią ilość sferek wypadających z każdego ubitego kmiotka i każdego zniszczonego elementu otoczenia. Po prostu rozwalił mnie jeden ze specjalnych ataków Grave'a, podczas którego zdjął z pleców trumnę i zaczął z niej ciąć niczym z Vulcana! Nic nie miało prawa przeżyć. Overdose, mimo iż strasznie fajne, cierpi jednak na podstawowy problem tego typu gier. Jest za krótkie! Pierwsze przejście gry zajęło mi zaledwie parę godzinek (bodajże pięć!) i gdyby nie chorobliwa chęć wypróbowania w akcji wszystkich bohaterów oraz ponownego obejrzenia wszystkich anime ilustrujących fabułę, bardzo szybko odniósłbym pudełko z grą do redakcji. Trochę szkoda Waszych pieniędzy na tak krótką zabawkę. Nawet pomimo tego, że jednokrotne przejście gry odblokuje jeszcze więcej Demolition Shotsów. Inną bolączką jest chaos panujący na polu walki. Przy całej prędkości działania gry, bardzo ciężko jest namierzyć pojedynczych przeciwników lub trafić w konkretny punkt.

Pozostaje strzelanie „na palę", co w tej grze sprawdza się oczywiście bardzo skutecznie. Mimo to, nie miałem wrażenia, że w pełni kontroluję sytuację, a tego bardzo nie lubię.

Overdose to idealna gra do wypożyczalni. Jest przezabawna, wymagająca, niekiedy wręcz hardkorowa, ale zbyt krótka i płytka. Skończycie dwa razy i odstawicie na półkę.

Matt ■ ■

Wycinanie mrocznym typem jest bardzo przyjemne – szkoda, że nieco chaotyczne.

PlayStation 2 — Nie da się przedawkować? Nie, za krótka.

- **Wydawca:** Mastiff
- **Producent:** RED Ent.
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

6.8

- **Dobre:** Kilkadziesiąt godzin grania, świetny system, możliwość unikania potyczek, mnóstwo dodatków i bonusów.
- **Złe:** Till The End... jest poprawioną wersją gry wydanej już dosyć dawno w Japonii i niemalże wszystkie usterki zostały usunięte.
- **Brzydkie:** Trójwymiarowy świat jest ładny, ale same postacie mogłyby poprosić swych twórców o troszkę więcej trójkącików.

DIRECTOR'S CUT

Mieszkańcy Starego Kontynentu mogą czuć się wyróżnieni przez SquareEnix, ponieważ europejska Star Ocean: Till the End of Time to wydana jakiś czas temu w Japonii wersja Director's Cut, co oznacza, że usunięto z niej większość bugów oraz niedoróbek. Co więcej, zarówno amerykańscy, jak i europejscy gracze otrzymali w nagrodę za cierpliwość nowe scenki przerywnikowe, dwie dodatkowe (grywalne) postacie oraz dosyć ciekawy tryb Versus. Przewaga Europejczyków nad Amerykanami polega jednak na tym, iż to właśnie my dostaniemy trzecią płytkę, na której znajdziemy mnóstwo filmików i materiałów promocyjnych z najbardziej wyczekiwanej produkcji SquareEnix, czyli Final Fantasty XII.

STAR OCEAN: TILL THE END OF TIME

OTO JAK POWINNO WYGLĄDAĆ KAŻDE RPG NA MIARĘ XXI WIEKU!

Pamiętacie jeszcze klasyczne RPGi z czasów, kiedy potężne komputery wyposażone były w niewiele więcej pamięci RAM niż obecnie wynosi pojemność standardowej memorki do PS2? Ech, to były czasy. Chodziło się zazwyczaj po czymś, co umownie można było nazwać podziemiami lub lasem i zagryzając wargi z podniecenia śledziło trzy czy cztery współczynniki naszych bohaterów odgrywające istotną rolę podczas walki. Lecz to nie wszystko. Czasami eksplorując „rozległe" światy można było natknąć się na ukryte skarby, udzielić pomocy biednym wieśniakom lub też rozbić obóz na noc i przeczekać niebezpieczną porę. I chociaż wszystko to wydawało się w tamtych czasach całkiem skomplikowane, to jednak nijak ma się do najbardziej popularnych obecnie RPGów. Zmiany w obrębie tego gatunku zaszły tak daleko, że w zasadzie jedynym, niemalże identycznym, elementem łączącym przeszłość oraz teraźniejszość wirtualnych gier typu Role Playing są wrogowie. Żelki, zmutowane zwierzowarzywa, czy też hardcore'owe połączenia sprzętu AGD z kanciastymi formami życia są obecne w niemalże każdym współczesnym RPG tak samo, jak niegdyś były nieodłączną częścią „oldskulowych" produkcji. To samo tyczy się Star Ocean, gdzie przeciwnicy nie zawsze wyglądają „normalnie". Jednak na tym podobieństwa się kończą. Pod każdym innym względem **Star Ocean: Till The End Of Time** to nowoczesne i maksymalnie rozwinięte RPG, które zarówno rozmachem realizacji, jak i od strony technicznej zasługuje na miano prawdziwej gry XXI wieku.

No dobra, może i troszkę przesadzam, ale po prostu już dawno nie miałem do czynienia z erpegiem, który tak mile by mnie zaskoczył pod każdym niemal względem. Chociaż z reguły nie jestem zbyt przychylnie nastawiony do produkcji Square-Enix odpowiedzialnej przecież za żenującą serię Final Fantasy (hehe, wiem, nie znam się, ale FF Tactics mi się podobało – naprawdę!) to tym razem już przy pierwszych menusach nie mających jeszcze nic wspólnego z samą rozgrywką wiedziałem, że będzie dobrze. Ustawienia ekranu 16:9 i dźwięku Dolby Pro Logic II. No proszę, czegoś podobnego spodziewałbym się raczej po jakiejś efektownej grze akcji, a nie japońskim RPG. Dalej zabieramy się za ustawienia dotyczące dubbingu, podpisów, przerywania scenek i tym podobne. Fajna sprawa, tym bardziej, że autorzy rzadko dają nam podobny wybór w innych grach tego typu. W końcu przechodzimy do samej gry, gdzie wita nas fachowe intro, które, jak sami się przekonacie, nie może kojarzyć się z żadną inną firmą, jak tylko ze Square-Enix (z naciskiem na Square). Kilka chwil później poznajemy naszego głównego bohatera, czyli Fayta Leingoda, odpoczywającego akurat z rodzicami i przyjaciółką na wypoczynkowej planecie o nazwie Hyda IV. Naturalnie sielanka nie trwa długo i jako kontrapunkt autorzy szybko serwują nam atak obcej cywilizacji na wspomnianą planetę, co rozpoczyna wielką przygodę fioletowłosego chłopaka. Fabuła, jak to w jRPGach, nie może zostać uznana za szczyt oryginalności, chociaż momentami obfituje w naprawdę zaskakujące zwroty akcji, w których znajdzie się naturalnie miejsce na zawiść, miłość, zdradę i inne tego typu zachowania mocno wyeksploatowane już w grach tego gatunku. Tak czy inaczej, Feyt rozpocznie wreszcie poszukiwania przyjaciółki – Sophii – oraz swych rodziców, z którymi został rozdzielony w trakcie ewakuacji atakowanej planety.

Tak rozpoczyna się wędrówka Feyta po niezwykle rozległym i rozbudowanym kosmicznym świecie, który, obok jeszcze bardziej rozbudowanego systemu walki, jest najmocniejszą stroną tej gry. Tekst, tekst i jeszcze raz tekst! Kilogramy dialogów oraz tony zdobywanych informacji to sól tej gry. Mnóstwo planet, zamieszkujących je ras, intergalaktyczne konflikty oraz coraz to nowe intrygi stanowią doskonałą okazję do posiedzenia przy ekranie ze słownikiem i podszkolenia angielskiego. No, ale chyba każdy fan RPG musi się z czymś takim liczyć. Świat przyszłości w Star Ocean potrafi na chwilę zamroczyć swym rozmachem, ale prawdziwego nokautu doznajemy dopiero przy bliższym kontakcie z systemem walki. Na szczęście wydaje się on skomplikowany jedynie na początku, a z czasem okazuje się, że to jeden z najbardziej przejrzystych oraz przemyślanych systemów w konsolowych RPGach. Czego my tutaj nie mamy! Walka w real-timie, wybór taktyk dla całej drużyny, automatyczne lub manualne sterowanie każdym z bohaterów z osobna, duża różnorodność ataków i niemal nieograniczone

możliwości zmieniania różnych szczegółów. Kurczę, chociaż niewiele z tych rozwiązań stanowi jakąś nowość, to jednak wszystko ułożono tutaj tak sprawnie i zgrabnie, że walka robi ogromne wrażenie, a oglądanie efektów naszej działalności łączonych w potężne, wielociosowe ataki daje wręcz nieprzyzwoitą satysfakcję. Pod tym względem gra na pewno Was nie zawiedzie, a śmiem twierdzić nawet, że z miejsca oczaruje i zatrzyma przy konsoli na długie godziny.

Ze Star Ocean jest tak, że tutaj praktycznie wszystko trzyma dobry, lub bardzo dobry poziom. Grafika – wprawdzie bez rewelacji, ale przyjemna dla oka, filmiki – square'owskie, dźwięk, muzyka i dialogi – bardzo dobre, a momentami nawet wybitne, fabuła – standardowa, lecz z przebłyskami, system walki – rewelacyjny... Mógłbym tak jeszcze trochę wymieniać, ale to mijałoby się z celem. Till The End Of Time broni się samo i naprawdę jestem gotów polecić je każdemu adeptowi jRPGów, a nawet osobom, które do tej pory sceptycznie podchodziły do tego rodzaju rozrywki.

Te dwie płyty wypełnione do ostatniego mikrorowka setkami statystyk, informacji o świecie gry, w pełni trójwymiarową grafiką no i w końcu doskonałą zabawą po prostu musicie mieć! FF XII może poczekać.

Qoora ■ ■

Efektowne, kombinowane walki to mocny punkt Star Ocean 3. Zrealizowano je z olbrzymim rozmachem.

PlayStation 2 — Wspaniały, złożony i długi japoński erpeg.

- **Wydawca:** Ubisoft
- **Producent:** Square Enix
- **Liczba graczy:** 1

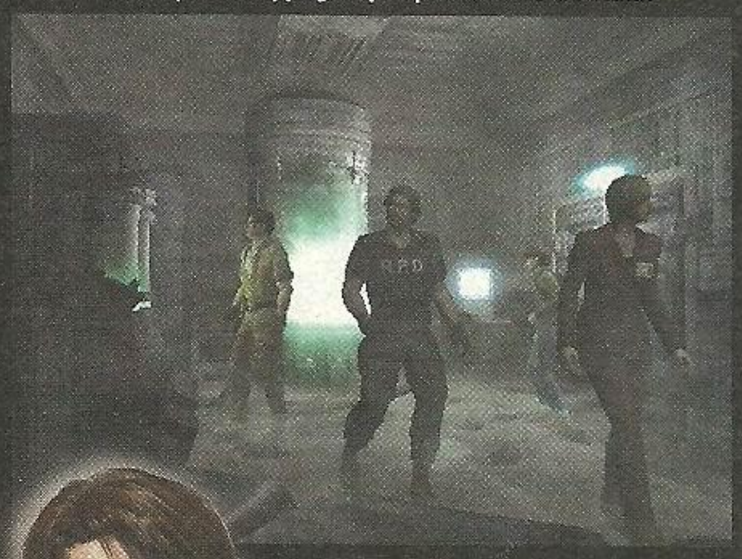
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

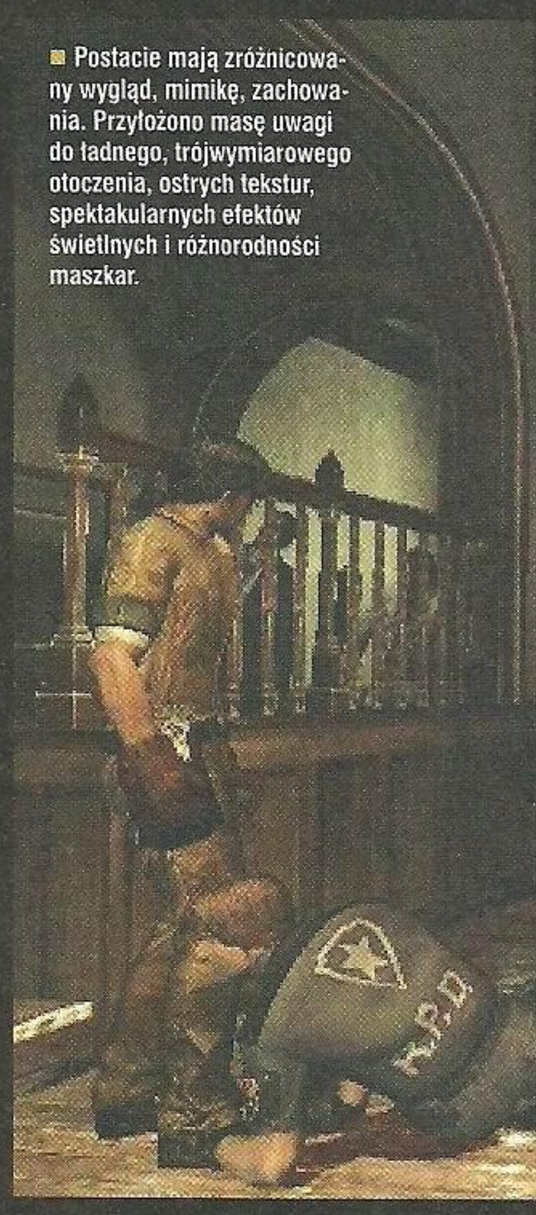
Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

8.4

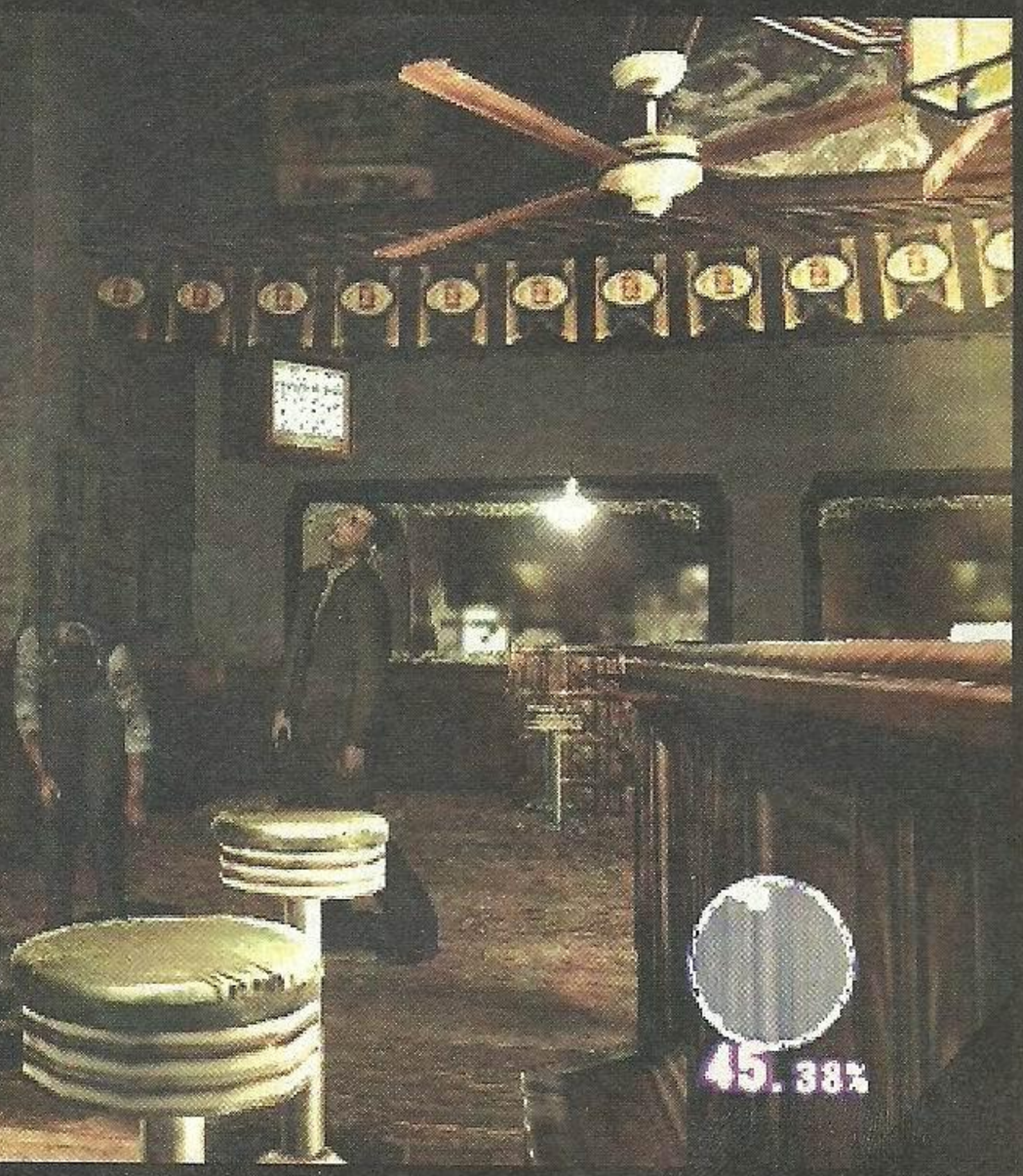
- **Dobre:** Dużo postaci do ograna, fajne scenariusze, mnóstwo broni, multum nieboszczyków, świetna grafika.
- **Złe:** Tryb offline zabrany bezpowrotnie. Dłużące się dogrywanie też w niczym nie pomaga.
- **Brzydkie:** RE4 to nie jest, ale i tak złego słowa nie powiem!

Fani powinni ucieszyć się z faktu, że momentami przyjdzie im wrócić w znane z poprzedniej części miejsca. Co powiecie na laboratorium z RE2? A wolno przesuwającego się do przodu doktora Birkina?





Postacie mają zróżnicowany wygląd, mimikę, zachowania. Przyłożono masę uwagi do ładnego, trójwymiarowego otoczenia, ostrych tekstur, spektakularnych efektów świetlnych i różnorodności maszkar.



RESIDENT EVIL: OUTBREAK

ZE SPORYM OPÓŹNIENIEM I CHIRURGICZNIE WYCIĘTYM TRYBEM ONLINE NOWA OPOWIEŚĆ O ŻYWYCH TRUPACH DOCIERA W KOŃCU DO EUROPY

Trzeba przyznać, że pomysł stworzenia sieciowego survival horroru był naprawdę ciekawy i za oceanem przyjął się znakomicie. Amerykańscy gracze zachwycili się możliwością wybrania jednej z ośmiu postaci i zanurzenia się wraz z innymi zsieciowanymi graczami w opanowane zarazą i chodzącymi trupami Raccon City. **Resident Evil: Outbreak** zaplanowany był pierwotnie jako świat, w którym gracze żyją własnym życiem, wspierają się w walce, wspólnie ostrzeliwują przed zmasowanym atakiem zgniłków, a w razie potrzeby wymieniają niezbędne przedmioty, jak broń, amunicja, czy kolorowe zioło. Jednak to, co dobrze sprawdziło się w USA niekoniecznie miałoby szanse powodzenia w Europie. Być może dlatego tuż po światowej premierze Capcom oświadczył, że europejska wersja gry będzie przeznaczona wyłącznie dla samotników. Podobno na Starym Kontynencie preferujemy tryb „single player", a zabawa przez sieć nie jest rozwinięta na tyle dobrze, aby gra zdobyła zasłużoną popularność. Cóż, pozostaje już tylko sprawdzić, co ostatecznie znalazło się w europejskiej edycji nowego Resident Evil.

Więcej grania

Outbreak to przede wszystkim nie jeden, a pięć niezależnych scenariuszy rozgrywających się na terenie dobrze znanego, zainfekowanego miasta. Każdy z rozdziałów opowiada o innym wydarzeniu z życia Raccon City, w każdy też można grać do upadłego, kończąc go dowolną ilość razy. Mało tego. **Resident Evil: Outbreak** daje możliwość sprawdzenia w akcji aż ośmiorga kompletnie różnych bohaterów. Znajdzie się tu między innymi Kevin (precyzyjnie walący z klamki policjant), George (doktor potrafiący tworzyć nowe rodzaje leków), Yoko (studentka z bardzo pojemnym plecakiem), David (mechanik, mistrzowsko tuningujący bronie), Jim (czarnoskóry młodzik, którego jakiś cudem zombiaki omijają), Cindy (lekarka, automatycznie uzdrawiająca wszystkich wokół), Mark (masywny i supersilny funkcjonariusz policji) oraz Alyssa (dziennikarka, która rozpracuje każdy zablokowany zamek w grze). Poza podstawową ósemką postaci, Capcom przygotował dla wytrwałych drugie tyle, ale trzeba będzie się do nich dostać.

Tak duża ilość bohaterów sprawia, że wybór faworyta nie będzie prosty. Jednak, aby wycisnąć sto procent soku zamkniętego w kolejnych scenariuszach, należy grać wszystkimi i wszędzie. Pod koniec każdego epizodu konsola wypłaca punkty za osiągnięcia. Im więcej zombiaczków utłuczecie, im szybciej uporacie się z zadaniami i im więcej znajdziecie sekretnych przedmiotów, tym bogatsze będą tabele z wynikami. Zebrane punkty to jedna z najfajniejszych rzeczy w nowym Resident Evil. Stanowią one bowiem walutę, którą można przeznaczyć na zakupy w specjalnym sklepie. Tak tłustego bazaru z bonusami nie widziałem w grach od lat. Zalega tu masa filmów, alternatywnych kostiumów, muzyki, szkiców i tak dalej. Nieprawdopodobna sprawa. Będziecie grać po kilka razy w ten sam scenariusz, liżąc ściany i zbierając mozolnie punkty. Capcom bardzo się w tym miejscu postarał, aby gra nie znudziła się po kilku godzinach. Zresztą nie mieli innego wyjścia – musieli jakoś zrekompensować brak online.

Więcej strachu

Przy okazji nowej gry Capcom doszedł do sprawiedliwego wniosku, że każdy ugryziony bohater powinien zacząć powoli zmieniać się

Czworo bohaterów walczących jednocześnie o przeżycie może wymieniać się przedmiotami i znaleziskami. Czasami jednak inteligencja postaci jest, niestety, słaba.

Szkoda, że zombiacze głowy nie eksplodują jak dawniej, natomiast postrzelone wielokrotnie zwłoki po jakimś tam czasie znikają. Cóż, zostawmy autorom coś do poprawienia na Resident Evil: Outbreak File 2.

Capcomowscy graficy szaleją. Zarówno dramatyczne, budzące refleksje intro, jak i przerywnikowe filmy to najwyższa półka. Panowie już dawno nauczyli się renderować najlepsze eksplozje, mięsisty ogień, realistycznie poruszające się postacie. Ogląda się to z czystą przyjemnością, a jeśli komuś będzie mało, wszystkie te animacje może kupić w sklepie i podziwiać do znudzenia.

WIĘCEJ TEGO NIE RÓBCIE...

W całym tym morzu zachwytów Outbreak ma jednak kilka wstrętnych niedoróbek. O kiepskiej inteligencji pomocników już wiecie. Ale o wiele bardziej drażniący jest czas doczytywania przez konsolkę kolejnych pomieszczeń. Poważnie. Ledwo przejdzie człowiek przez jedne drzwi, utłucze kilku nadgniłych dżentelmenów i wejdzie do windy, a konsola gotowa jest przerwać zabawę na następnych kilkanaście sekund. To samo dzieje się w momencie, gdy doczytywany jest jeden z wielu filmów CGI. Dwadzieścia sekund czarnego ekranu zapewnione. Pomimo to klimat jest świetny. Dzięki krzykom zza okien, świszczącym piorunom i odgłosom paniki można autentycznie odczuć atmosferę zainfekowanego, pogrążonego w apokalipsie miasta. Można, ale tylko do momentu, gdy konsola znowu postanowi coś dograć. Złośliwi powiedzą, że więcej tu dogrywania, niż właściwej zabawy, ale nie jest aż tak źle. Można się przyzwyczaić. Po prostu nigdy w serii RE przełażenie z jednego kąta w drugi nie trwało tak długo.

Ostro drażniła mnie również zbyt mała pojemność kieszeni bohaterów. Mieści zaledwie cztery przedmioty! W trybie online taki patent zapewne wymusza większą współpracę, ale z konsolą ciężej jest się dogadać. O wiele ciężej. Wyjściem z sytuacji jest granie młodziutką Yoko (tą z plecakiem), ale nie każdy musi ją lubić.

Sterowanie postaciami także nie sprawdza się najlepiej. Jest dość sztywne, niewygodne i na pewno bardzo już przestarzałe. Podobnie jak kiepskie autocelowanie. Nie jest tak fajnie i elastycznie jak w Onimusha 3, czy DMC3. Nadal, aby obrócić postać wokół własnej osi, trzeba cierpliwie trzymać lewy lub prawy kierunek na padzie i czekać na efekt. Pora chyba wreszcie to zmienić.

w zombiaka. Wirus to nieuleczalna choroba, a główne postacie są przecież zwykłymi śmiertelnikami, podatnymi na ukąszenia umarlaków. Na nic leki i inne surowice. Wraz z ugryzieniem ciało po prostu musi zacząć przeistaczać się w chodzące zwłoki.

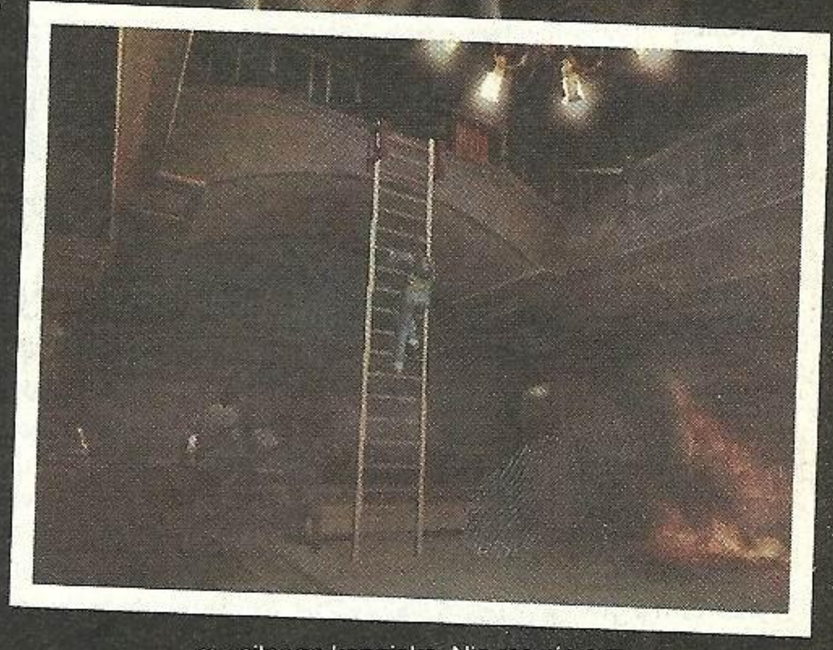
Tak też się stało. Wraz z Outbreak w grze pojawia się dodatkowy wskaźnik stadium skażenia organizmu. Po ukąszeniu przez umarlaka wskaźnik zaczyna rosnąć, a postać nie może na ten fakt już nic poradzić. Nie da się powstrzymać postępującej choroby. Oczywiście nadwątlone zdrowie można leczyć charakterystycznymi dla serii roślinami, aplikować sobie pigułki hamujące rozwój wirusa, ale mimo to, nowy Resident Evil to przede wszystkim walka z czasem. Każdy scenariusz należy ukończyć zanim zgnilizna doszczętnie opanuje ciało. Na szczęście epizody nie są zbyt długie (z wyjątkiem dwóch ostatnich) i przejście każdego z nich zajmie Wam maksymalnie godzinkę. Wraz z Outbreak w niepamięć idą też czasy, gdy zombiaki nie radziły sobie z zamkniętymi drzwiami i stromymi schodami. Teraz już nigdzie nie jest bezpiecznie. Trupy wesoło biegają po całym mieście i wszystkich pomieszczeniach, bez problemu radząc sobie ze wspomnianymi przeszkodami. Potrafią gonić bohatera przez pół budynku i sforsować zamknięte drzwi. Bardzo pomocna w tym wszystkim okazała się możliwość schowania w szafie, wpełznięcia pod łóżko, zabarykadowania drzwi jakimś ciężkim przedmiotem lub złapania za klamkę i powstrzymania w ten sposób zombiaków przed wsypaniem się do pomieszczenia. O tak. W każdej chwili mogą otworzyć się drzwi, za którymi ukaże się przyjaciel albo wróg.

Uczucie chaosu i paniki dodatkowo potęgują desperackie krzyki dobiegające zza okien i fakt, że gry nie da się zatrzymać. Zarówno menu wyboru broni, jak i miksowanie podręcznych przedmiotów odbywa się w czasie rzeczywistym na półprzeźroczystym ekranie. Niejednokrotnie nie udało mi się przeładować broni, ani połączyć dwóch roślin, bo byłem zbyt blisko kołyszących się pokrak. Zombiaki lubiły przerywać mi wszystko, co zacząłem...

Więcej tego samego

Siła sieciowego **Resident Evil: Outbreak** na pewno leżała w ścisłej współpracy między graczami, natomiast kooperacja ze średnio rozgarniętą europejską konsolą sterującą członkami drużyny lekko kuleje. Mimo, iż potrafiłem wydawać moim podopiecznym proste rozkazy i wymieniać się z nimi przedmiotami, nie zawsze wszystko działało jak należy. Czasem w ogóle nie reagowali na wydane komendy, innym razem nie brali przedmiotu, który chciałem oddać. Moi „pomocnicy" potrafili też zapakować się w cały garnizon zombiaków, oddać kilka strzałów i desperacko zacząć wzywać pomocy. Dla odmiany jednak bardzo pomagali mi w walce (jednego z bossów nawet nie tknąłem), świetnie służyli jako przenośny, nie zawsze kontrolowany kufer do składowania rzeczy i zaoszczędzili mi nieco czasu przy wspólnych przeprawach przez większe przeszkody. Aha, warto było trzymać ich wszystkich przy sobie i nie spuszczać na zbyt długo z oka. Pozostawiona samej sobie jednostka z reguły ginie, a moment jej zgonu konsola obrazuje efektownym filmikiem. Jednak mimo wprowadzenia do gry elementu współpracy, nowy Resident Evil nie jest specjalnie skomplikowany i nie różni się zbytnio od swych poprzedników. To nadal przygodówka, gdzie zbieranie kluczy i emblematów, mieszanie toksynek, przeciąganie kart magnetycznych i kręcenie kluczem ślusarskim przerywają walki z chodzącymi nieboszczykami. W kwestii broni również nikt nie powinien czuć się zaskoczony. Powracają ogromne shotguny, magnum, miotacze ognia, pistolety, karabiny, noże, a także... metalowe rury, gwoździownice, kamienie i miotły. Bić można praktycznie wszystkim, oczywiście z różną skutecznością. Wszystkie te pręty i drewniane deski są bardzo skuteczne w bezpośrednim kontakcie, ale szybko się niszczą i trzeba je wyrzucić. Mi najbardziej podobał się Burst Gun – półautomatyczny pistolet siejący potrójnymi seriami pocisków. Poszukajcie go. Co ciekawe, każda broń występuje na danej planszy w kilku egzemplarzach więc raz pominięty shotgun na pewno da się znaleźć także gdzieś indziej. Amunicji nie brakuje, przynajmniej na tych niższych, gorzej punktowanych poziomach trudności, więc oszczędzać zbytnio nie trzeba. Jeśli jednak zabraknie pocisków, zawsze można zaatakować potwora ręcznie, bądź wymierzyć mu silnego kopniaka. Nie ma nic przyjemniejszego, niż staranować barem zombiaka i popatrzeć jak niezdarnie się wywraca. Metoda ta z powodzeniem działa również na niektóre zablokowane drzwi. Oprócz umarlaków powraca znany już fanom serii bestiariusz. Będą lickery, huntery, pająki, zmutowane żaby, glisty i oczywiście psy. Nie zabraknie też kilku chorych projektów, w tym głównego bossa z RE jedynki... Reasumując – Outbreak ładnie odświeża serię, wprowadza kilka fajnych zmian, ale to ciągle stary Resident Evil. Wielka szkoda, że opcjonalnie nie dało się jednak wsadzić trybu online. Wówczas tych dwudziestu graczy posiadających Network Adaptor w Polsce miałoby jeszcze więcej satysfakcji.

Matt ■ ■



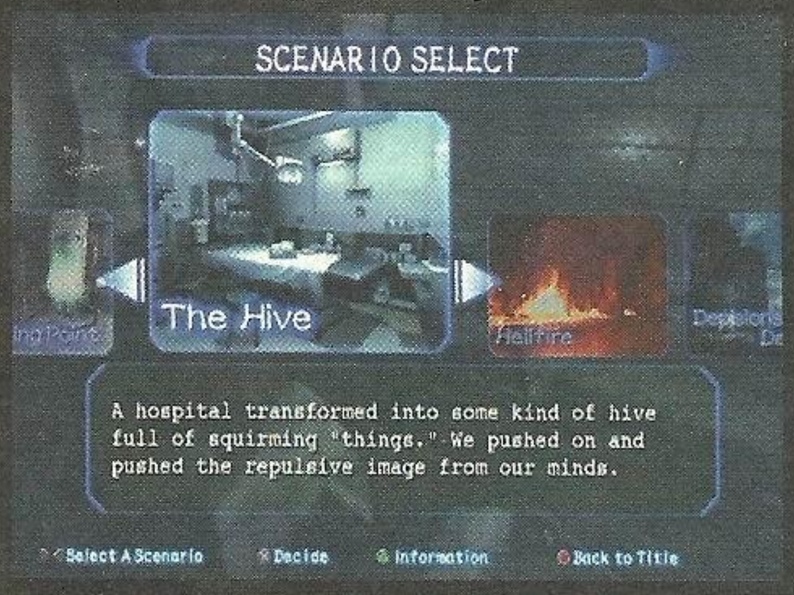
PlayStation 2 — Raccoon City znów zaprasza...

- **Wydawca:** Capcom
- **Producent:** Capcom
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8MB

7.5



Standardowo, zapisywać grę można przy maszynach do pisania. Nowością jest fakt, że nie potrzeba już tuszu...

- **Dobre:** Świetny system gry, scenariusz, doskonale wykreowani bohaterowie, humor, grafika, dźwięk, 50 godzin zabawy.
- **Złe:** Nie, nie tym razem. Jest super.
- **Brzydkie:** Nieznaczne różnice pomiędzy wypowiadanymi kwestiami a podpisami (okazjonalnie). Drobne usterki graficzne.

Ta seria jest już w Japonii kultowa - do kupienia są stroje i wisiory bohaterów, mangi i anime opowiadające o ich przygodach, a także masa innych gadżetów.

SHADOW HEARTS COVENANT

JAPOŃSKI ERPEG W REALIACH I WOJNY ŚWIATOWEJ? AŻ CIĘŻKO UWIERZYĆ, NIEPRAWDAŻ? A TO JUŻ CZĘŚĆ DRUGA...

Poprzednia była niezła. Interesujący i funkcjonalny system gry, ciekawa historia i parę wad, które znacząco zredukowały jej popularność. „Dwójka" podąża niemal tym samym torem, by jednocześnie szerokim łukiem ominąć wszelkie niedociągnięcia nieubłaganie ciągnące ocenę poprzedniczki w dół. Autorom poszło to na tyle sprawnie, iż na dobrą sprawę po prostu nie mam się do czego przyczepić!

Wydarzenia **Shadow Hearts Covenant** mają miejsce na początku I Wojny Światowej (jest to bezpośrednia kontynuacja złego wariantu zakończenia „jedynki"). Takie realia są czymś bardzo niecodziennym w tego typu produkcjach – w tym przypadku nie tylko poznajemy dokładny okres historyczny, ale co więcej, podana jest dokładna data (1915 rok) oraz prawdziwe miasta, które trzeba będzie odwiedzić podczas przygody. Paryż, Florencja, Wells (?), czy kraje takie jak Hiszpania, Rosja i Włochy. Rzecz jasna, niemal natychmiast zaczynają się przewijać właściwe dla jRPGów motywy. Demon, dziwne stwory, tajemnicze miejsca i magiczne przedmioty – pojawia się śliczna Pani Porucznik oraz wysłany z Watykanu Nicolai i oboje wyruszają w ślad za potworem. Zwroty akcji są w SHC tak częste, iż wolę nie pisać nic więcej o fabule, by nie psuć Wam zabawy. Jednakże zaręczam – historia jest niekiepska!

Pierwsze skrzypce grają bez wątpienia umiejętnie stworzone postacie bohaterów, którzy dzięki odpowiedniemu zbalansowaniu oryginalnych cech stali się bardziej ludzcy i nie powielają utartych schematów.

Jak widać nie każdy zawadiaka musi być kopią Zella, nie każdy indywidualista to lustrzane odbicie Squalla, jak również nie każda rezolutna dziewczyna to kalka Tify. Dla przykładu: Yuri złości się, unosi dumą, jest momentami niedostępny, bywa entuzjastyczny, a wraz ze starym Gepetto w pewnym momencie zachowują się, jakby chcieli wejść Karin pod spódniczkę. Zero plastikowych zbawców świata i księżniczek zamkniętych w wieżach; emocje bohaterów to w **Shadow Hearts Covenant** priorytetowy czynnik decydujący o jej niewątpliwie dużej wartości.

Akcja pędzi do przodu na łeb, na szyję. Jak już wspomniałem, pełna jest licznych zwrotów, zaskakujących wydarzeń, nasycona humorem (nierzadko slapstickowym) i czysto ludzkimi emocjami. Reżyseria jest mistrzowska, podobnie jak dubbing utrzymany na najwyższym poziomie – lektorzy sprawdzili się naprawdę dobrze w swych rolach. Niestety, mimo, iż gra zawiera ponad sześć godzin scenek przerywnikowych z dubbingiem, przez przynajmniej dwa razy tyle przyjdzie nam śledzić kwestie pojawiające się na ekranie. Przy tej ilości dialogów to w pełni zrozumiałe – jeszcze nie nastała era PS3 i płytek o pojemności kilkudziesięciu gigabajtów (a przydałoby się – gra zajmuje 2 płytki DVD!). Muzyka, rzecz jasna, zmieściła się – i to jaka! Doskonała ilustracja przedstawionych wydarzeń to za mało powiedziane – nie uświadczyłem tu kiepskiego utworu, a soundtrack jako całość jest po prostu świetny.

Wizualnie również pierwsza klasa! Ładne modele postaci, świetne lokacje, tekstury, niezłe efekty podczas walk plus pięknie zrobione przerywniki składają się na imponującą całość. Jeśli miałbym szukać dziury w całym, przyczepiłbym się do detekcji kolizji (czasami można „zahaczyć się" o niewidoczną ścianę, jeśli ktoś obija się za bardzo po kątach) oraz animacji biegu bohaterów (znowu! podobnie jak w Nocturne; czy tylko w FF X Tidus nie biegał jak salonowy piesek i nie ślizgał się po podłożu?!). Jak widzicie – drobiazgi.

System gry to perełka. Najważniejszym elementem są tzw. Judgement Rings wprowadzające zręcznościowy element do praktycznie KAŻDEJ czynności wykonywanej podczas walki. Wyobraźcie sobie tarczę (pierścienia mi to za bardzo nie przypomina) z jedną wskazówką, która porusza się na tyle szybko, by jej zatrzymanie w odpowiednim miejscu nie było łatwą sprawą. Tu właśnie tkwi sedno – dla przykładu: w przypadku zadawania ciosów pojawiają się na tarczy pola odpowiadające ich liczbie (możliwych do wykonania). Zatrzymanie wskazówki na części żółtej jest zwykle dość łatwe i owocuje wykonaniem zwykłego ataku, ale wcelowanie w czerwone pole znacznie zwiększy skuteczność. Jednak łatwo jest w takim wypadku źle wyczuć moment przez czekanie na ostatnią chwilę i po prostu stracić kolejkę trafiając w puste miejsce. Pierścieni jest kilka rodzajów, co pozwala na dokładne dopasowanie gry do swoich umiejętności i potrzeb. Są też specjalne punkty umożliwiające rozszerzenie pól, w które trzeba wcelować, co czyni to zadanie łatwiejszym. Prócz tego należy wspomnieć o kilku rodzajach ataków fizycznych, co jest szczególnie istotne przy wykonywaniu łączonych kombosów. Wszystko jest dokładnie wyjaśnione w tutorialu gry.

Wypada wspomnieć jeszcze o Ring Crests umożliwiających korzystanie z czarów, specjalnych zdolnościach każdego z bohaterów – np. Fusion (korzystanie z umiejętności pozyskanych dzięki pochłoniętym duszom pokonanych wrogów), Sword Arts (specjalne ataki przy użyciu mieczy) i kilku innych. Ekwipunek można znaleźć, nabyć, dostać. Drużyna składa się z czterech postaci; można odgórnie zdefiniować sobie 3 zespoły, a następnie zmieniać je we właściwym momencie. Gra oferuje szerokie spektrum możliwości w zakresie odpowiedniego wyposażania każdego z członków ekipy, kierowania jego rozwojem i umiejętnościami, a przy tym jest intuicyjna w obsłudze i daje niezwykłą satysfakcję z planowania każdego pojedynku. Miodzio.

Liczne subquesty i bonusy znacząco zwiększają żywotność gry. Można zdobyć unikalne rodzaje broni dla swoich postaci, specjalne umiejętności, obejrzeć interesujące scenki przerywnikowe, powalczyć na arenie i podejmować się szeregu różnorodnych wyzwań. Wszystko to sprawi, że nawet jeśli samo ukończenie gry zajmie około czterdziestu godzin, spokojnie można poświęcić jeszcze dziesięć na wspomniane dodatki. To naprawdę dużo czasu, który dziwnie szybko mija podczas tej świetnej zabawy. Do tego dwa różne zakończenia, co teoretycznie pozwala wymienione liczby podwoić.

Mimo, iż przedstawiona w grze historia jest niemal bezpośrednią kontynuacją zajść z części poprzedniej, w niczym nie utrudnia to sprawy „nowym" graczom. Nie widziałeś jedynki? Lubisz RPG? Zagraj, dwójka Ci się spodoba. Grałeś w jedynkę i podobała Ci się? SHC sprawi, że będziesz wniebowzięty.

Oskar ■ ■

PlayStation 2 — Prawdopodobnie najlepszy RPG tego roku...

- **Wydawca:** Midway
- **Producent:** Aruze
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

8.6

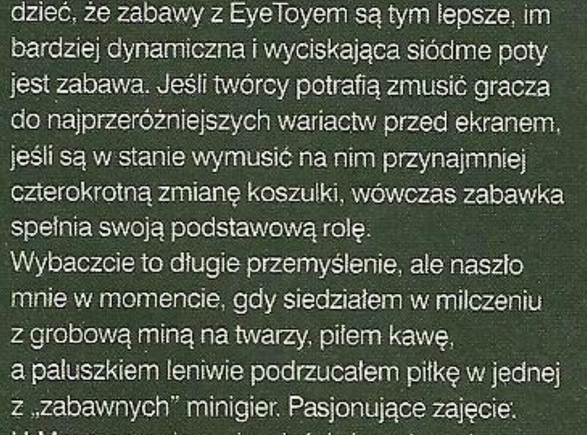
Mali chłopcy kopią piłkę w stronę stojącego na bramce gracza... hehe...

U-MOVE SUPER SPORTS

KONAMI NIEZDARNIE ŁYPIE OKIEM EYETOY'A

Brutalna (przynajmniej dla mnie) prawda okazała się taka, że nie każdy tytuł pisany pod kamerkę EyeToy jest dobry. **U-Move SuperSports** (wydane w USA pod nazwą EyeToy: Sports) jest pierwszym tego dowodem. Uchybień w grze jest wiele, ale nie wszystkie definitywnie rzutują na ocenę. Pominę fakt, że po odpaleniu właściwej gry i niezwłocznym przejściu do zabawy (tak robię w większości przypadków) praktycznie nie wiadomo, o co chodzi. Przymykam też oczy na to, że ktoś w Konami postanowił nałożyć na moją sylwetkę obrzydliwy, pomarańczowy filtr, przez co w ciemniejszym pomieszczeniu byłem dla kamerki niemal niewidoczny, natomiast w jaśniejszej „komnacie" widziałem się w najdziwniejszej możliwej barwie. Naprawdę, mniejsza z tym. Główny zarzut wobec U-Move to praktycznie zerowa dynamika rozgrywki. Programiści powinni wiedzieć, że zabawy z EyeToyem są tym lepsze, im bardziej dynamiczna i wyciskająca siódme poty jest zabawa. Jeśli twórcy potrafią zmusić gracza do najprzeróżniejszych wariactw przed ekranem, jeśli są w stanie wymusić na nim przynajmniej czterokrotną zmianę koszulki, wówczas zabawka spełnia swoją podstawową rolę.

Wybaczcie to długie przemyślenie, ale naszło mnie w momencie, gdy siedziałem w milczeniu z grobową miną na twarzy, piłem kawę, a paluszkiem leniwie podrzucałem piłkę w jednej z „zabawnych" minigier. Pasjonujące zajęcie. U-Move ogranicza się właściwie wyłącznie do zabaw z piłką. Menu jest w miarę proste i przejrzyste, ale nic w tym dziwnego, gdyż zostało żywcem skopiowane z EyeToy: Play. Na dolnym pasku rozwija się piętnaście minigierek, które w sumie dały mi dwadzieścia minut zabawy i trzy godziny bólu. Niektóre z nich są po prostu



Gra jest nędzna, ale ma kilka fajnych patentów.

Bicie, to jest okładanie konia.

tak nudne i mało porywające, że szkoda było w ogóle fatygować ręce, by je włączyć. Najmarniej wspominam chyba Space Break Out, gdzie moim zadaniem było podbijanie dłonią małej piłeczki tak, aby rozbijała kolorowe klocuszki u góry ekranu. Kuleczka latała na tyle wolno, że zacząłem w pewnym momencie sączyć drugą kawę. Na nic próby mocniejszego walnięcia w piłkę. Ma stałe, wolne tempo lotu. I jeśli tak ma wyglądać nowe wcielenie starego jak świat Arkanoida, to ja wracam trzaskać w Neo Contrę.

Dla odmiany, bardzo przyjemne okazało się stanie na bramce i bronienie jej przed piłeczkami wystrzeliwanymi przez rozpędzone dzieci. Stałem tak, odbijałem jedną piłkę za drugą i tylko czasem robiłem unik, bo dzieciaki potrafiły rzucić we mnie jakimś ciężkim przedmiotem. Jednak absolutnie rewelacyjny okazał się wyścig konny! Kurcze, zupełnie nie wiem, co jazda konna robi w grze o piłce, ale od popędzania konia (poprzez dynamiczne klepanie go w zad...) zdrętwiało mi ramię! Niesamowita minigierka! I gdyby tylko takich zabaw było tu więcej, **U-Move SuperSports** byłby towarem naprawdę godnym polecenia. Jeśli przypadkiem staniecie się jej posiadaczami, zawsze w akcie desperacji możecie pobawić się głupiutkimi, nie wnoszącymi nic programikami dołączonymi do działu opcji. Znajdzie się tam jakaś zabawa z kosiarką, przewracanie pudła ze zdjęciami, nagrywanie krótkich replay'ów, manipulowanie kolorkami i temu podobne. Nic ciekawego.

Cóż, nudny ten **U-Move SuperSports**. Tytuły takie jak ten, nigdy nie zapewniłyby malutkiej kamerce z Londynu ogromnej popularności. Czekamy na EyeToy: Play 2, które zatrzęsie rynkiem! I naturalnie na Sega Superstars.

Matt ■ ■

PlayStation 2 — Konami nie jarzy EyeToya

- **Wydawca:** Konami
- **Producent:** Konami
- **Liczba graczy:** 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card, EyeToy

5.0

SINGSTAR PARTY

SINGSTAR SPRZEDAJE SIĘ DOSKONALE I W ZWIĄZKU Z TYM...

Sony London, studio odpowiedzialne za fenomen konsolowego króla karaoke postanowiło uderzyć po raz drugi. Jeśli podobała się Wam poprzednia część SIngStara, to musicie koniecznie usłyszeć co czeka na Was za kolejne dwie stówki. Przede wszystkim trzydzieści nowych utworów, oczywiście wraz z teledyskami. Trzeba przyznać, że i tym razem Sony ładnie dobrało repertuar i poza prawdziwymi klasykami oraz minionymi hitami, na płytce znalazły się też aktualnie grane w radiu przeboje. Zawsze chętnie sprawdzam się w „This Love" zespołu Maroon5 i „Every Breath You Take" nieistniejącej już grupy The Police. Nigdy nie odmawiam zabaw z nowym kawałkiem smutnej Dido, lirycznej Pink, bojowych Destiny's Child, czy dziwnie patrzącego w ekran George'a Michaela. W tej kwestii nowy SingStar bardzo ładnie spełnił moje oczekiwania. Sony poprawiło też denerwujący błąd z poprzedniej edycji gry i tym razem można już wedle uznania bawić się głośnością własnego wokalu. Ucieszyło mnie to, że wreszcie oprócz wykonawcy słyszę też głośnego, rozśpiewanego Matta. Świetnie. Aha, dopisek „Party" oznacza, że nowy SingStar celuje bardziej w wieloosobowe imprezy, niż w samotnych graczy. Nie ma tu trybu kariery, nie ma podróżowania po miastach, nie ma odblokowywania bonusów.

Tryb multiplayer wzbogacił się natomiast o dwa ciekawe dodatki. Duet to opcja dzieląca piosenkę na kilka partii, a zadaniem graczy jest odśpiewanie przypisanej im części. Natomiast Shuffle pozwoli domorosłym śpiewakom na dobranie się w zespoły i losowanie sobie pakietów piosenek do zawycia.

SingStar Party pozwala na robienie zdjęć przy pomocy EyeToya, po których wzywał będzie kolejnych zapaleńców do śpiewania, a po batalii przydzielał im nagrody. Miłe. Istnieje także możliwość bawienia się utworkami z poprzedniej części gry, ale z nowymi opcjami – wystarczy w stosownym momencie podmienić płytki. I tyle. Gdyby **SingStar Party** pojawił się u nas w cenie stu złotych, polecałbym go z całej przepony. Jednak w zaistniałej sytuacji (czytaj: powyżej dwóch stówek) musicie sobie zadecydować, czy śpiewanie do ekranu jest atrakcyjniejszą wizją od zbliżającej się fali świątecznych tytułów.

Matt ■ ■

PlayStation 2 — Miły, ale strasznie drogi dodatek!

- **Wydawca:** Sony
- **Producent:** SCE.
- **Liczba graczy:** 1-8

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, Mikrofony, EyeToy

6.6

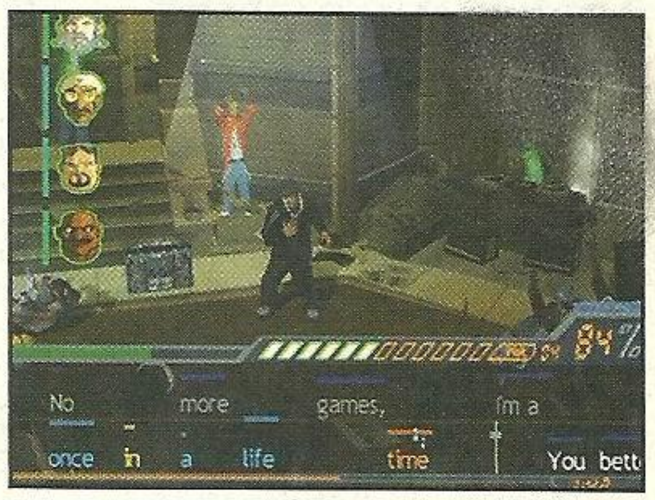
GET ON DA MIC

KIEDY PATRZĘ TAK NA CIEBIE JESTEŚ FAJNA, AJ...

Nowe GTA będzie hiphopowe, Eminem i 50 Cent będą mieli swoje gry, ciuchy marki Sean John sprzedają się lepiej niż Armani Xchange itd, itp. Eidos próbuje więc swoich sił w odpowiedniku SingStara dla hiphopowców.

W grze znajduje się 40 utworów z wszelkich przedziałów czasowych, od oldschoolu aż do nowej ery trzęsących się w każdym teledysku tyłków. Gracz może zarymować klasyczne Rapper's Delight, udawać Sir Mix-A-Lota w Baby Got Back, stać się przez chwilę między innymi Drejem, Tupakiem, Biggie Smallsem, Snoopem, Eminemem. Sporo tego, ale jedna ważna sprawa – nie ma oryginalnych wykonawców. Trzeba jednak przyznać, że słuchając choćby podróby „Hypnotize" Notoriousa mogłem przysiąc, że nagrywający kawałek w studiu typ sapał nie gorzej niż raper dawno znajdujący się w parku sztywnych.

I na tym kończą się zalety tej pozycji. **Get On Da Mic** ma pewien problem – nie wykrywa brzmienia głosu. Wystarczy więc w odpowiednim momencie gadać cokolwiek i jak się chce, a gra i tak zaliczy dobre wersy. Psuje to jakąkolwiek radość z poprawnego zarymowania kawałków – po co się męczyć, wystarczy w odpowiednim momencie mówić „stajla-stajla-stajla". Zwłaszcza, że tryb kariery jest słaby, a cały produkt sprawia wrażenie niedopracowanego. Boli choćby to, w jaki sposób pojawiają się na ekranie wersy kawałków; nie sposób czasem odczytać, co dalej



nawijać do majka. A to przecież podstawa.

Aha, jest jedna fajna sprawa – tryb dla trzech graczy, w których dwóch bierze do łap mikrofony i walczy na wolnym, a trzeci ściskając w dłoniach pada przydziela im punkty. Podkładów jest sporo, więc zanim komuś przyjdzie do głowy nagrać jakiś rzyg w stylu „Dla mnie masz stajla", może spróbować z kradzionymi bitami. O, właśnie – można nagrać sobie nielegala, hehe. Kolejny plus. Plusem jest też całkiem rozsądna grafika, ale jest to wyraźnie niedopracowana pozycja – na ekranie nasz koleś nawija nawet wtedy, gdy w kawałku nic się nie dzieje. Bzdura.

Jeśli ktoś lubi eksperymenty, może spróbować szczęścia z tym hiphopowym karaoke, po prostu bawiąc się bitami, freestyle'ując, sprawdzając swój flow. Jako gra - raczej cienko.

Gulash ■ ■

PlayStation 2 — Kiedy patrzę tak na Ciebie jesteś fajna aaaaj...

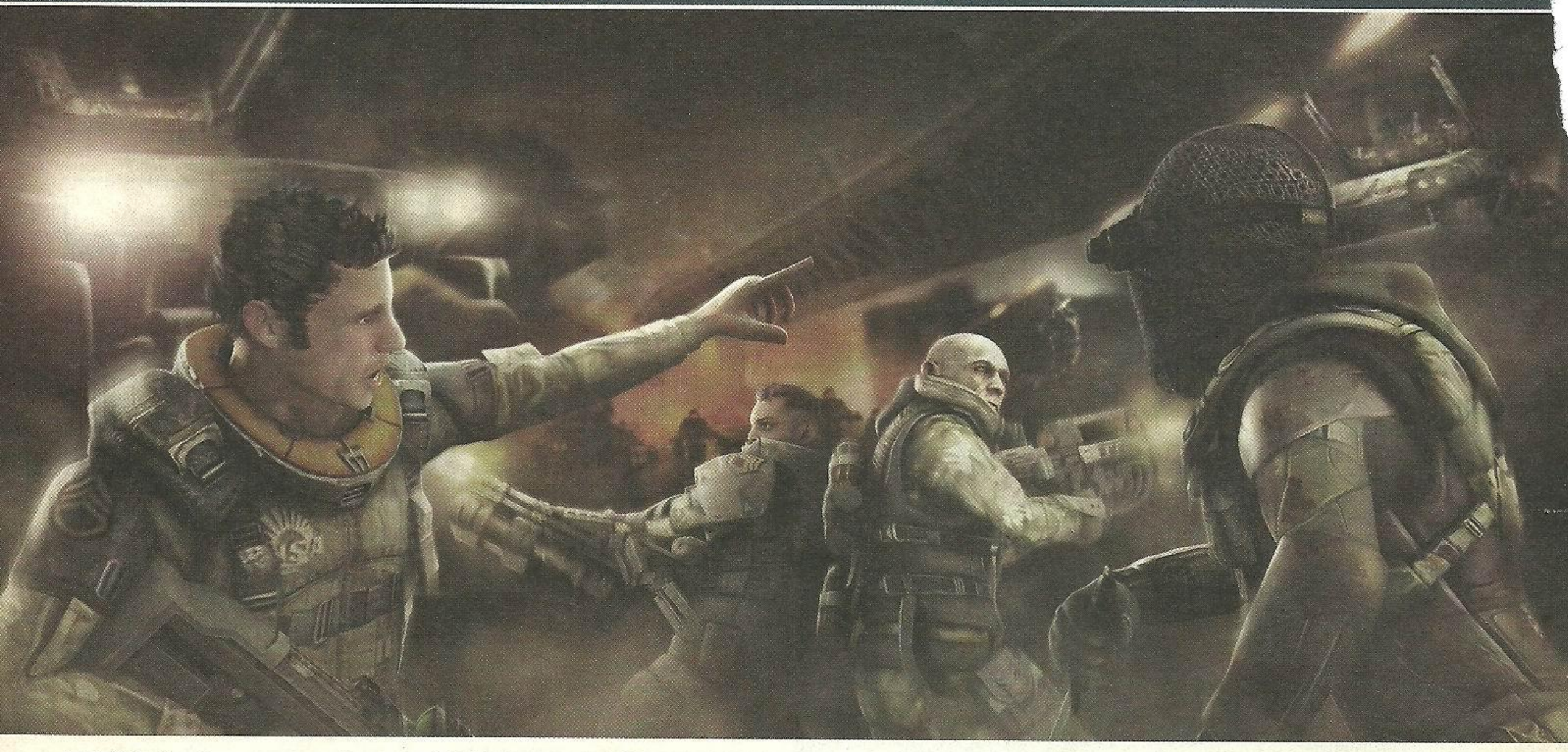
- **Wydawca:** Eidos
- **Producent:** AMaM
- **Liczba graczy:** 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, Headset, EyeToy

5.0

- **Dobre:** Rewelacyjny klimat i design, kapitalna grafika, bronie, postacie, AI przeciwników, muzyka i dźwięki.
- **Złe:** Trochę za bardzo liniowa. Czasem przenikające polygony, czasem AI się gubi...
- **Brzydkie:** Słownictwo używane przez bohaterów jest, że tak to ujmę, żołnierskie.



KILLZONE

ZABIJ HELGHASTA. NAJLEPIEJ Z BLISKA, STRZAŁEM W TYŁ GŁOWY

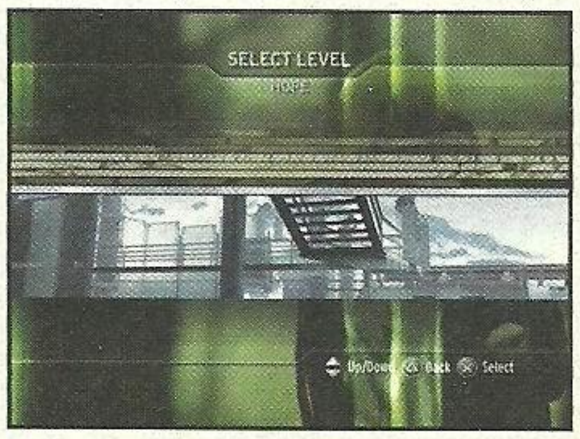
Że niby niehonorowo? A od kiedy na wojnie bywa honorowo?
Muszę przyznać, że jestem kompletnie zaskoczony kierunkiem, jaki obrało **Killzone.** Po pierwszym fps'ie firmowanym po części przez Sony (bo Guerillasów mają już na wyłączność, a programiści ze SCEA pomagali optymalizować kod) spodziewałbym się jakiejś lajtowej, przyjemnej i niezbyt wymagającej rozwałki. Fakt – jest i taka, ale tylko wtedy, gdy wybierzecie poziom Easy. A nie o to przecież chodzi. Standardowy poziom trudności Normal jest zwyczajnie hardcore'owy. I jeśli nawet nie poczujecie tego po dwóch czy trzech pierwszych levelach, z pewnością później nie raz głośno przeklniecie Helghastów i ich matki. A to dlatego, że na początku będziecie próbowali grać w **Killzone** tak, jak w każdego innego fps'a.
Do tej pory większość strzelanin fpp stawiało gracza w roli potężnie dopakowanego bohatera, zdolnego do przebicia się przez hordy przeciwników z nieustannie ciśniętym spustem. Co z tego, że wrogowie odgryzali się prowadząc ogień – i tak nie mieli większych szans w starciu z superherosem ściskającym w łapach gigantyczną fuzję. **Killzone** diametralnie zmienia podejście do takiej zabawy oferując konkretną namiastkę tego, czym może być prawdziwa walka z użyciem broni palnej.

Z pewnością jesteście przyzwyczajeni do parcia przed siebie z podniesioną głową i dumnym okrzykiem na ustach. Coś takiego w **Killzone** jest po prostu nie do pomyślenia; w większości misji trzeba mieć oczy wokół głowy, nie wychylać się spoza osłony bez powodu, a na widok zbliżających się dwóch czy trzech nieprzyjaciół lepiej jak najszybciej schować wystawiony łeb i przeładować broń w oczekiwaniu na dogodny moment do ataku. Tylko nie pomyślcie, że z **Killzone** robi się Rainbow Six. O nie, nasz bohater kilka strzałów wytrzyma, a co ważniejsze – energia odnawia mu się, gdy spokojnie chwilę odczeka, choć ale nie wraca do pełnego poziomu. Jedno warto mieć na uwadze: gra raczej nie oszukuje. Wysoki poziom trudności jest zaplanowany przez autorów i ma przeciwdziałać właśnie parciu na Ramboida, a skupieniu się na odpowiednim podejściu do walk. Bo przecież nasza ekipa to nie cyborgi-mordercy, a grupka zwykłych (no, może nie tak do końca) żołnierzy.

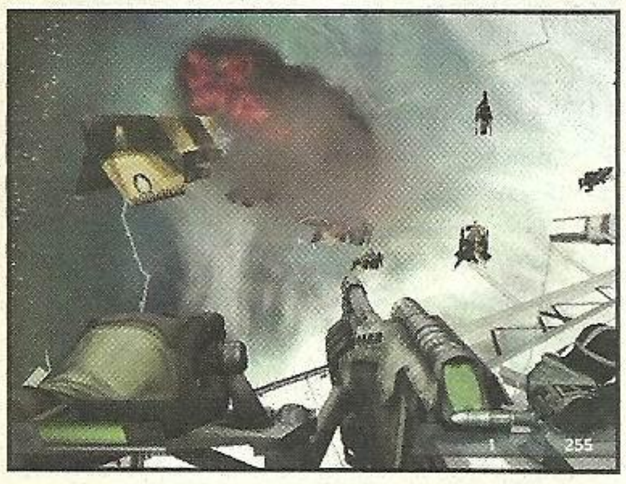
Panowie, bliżej siebie, ustawiamy się do zdjęcia... Początkowy fragment pierwszego poziomu rozgrywa się w okopach i służy za swoisty tutorial - gracz dowiaduje się kilku podstawowych komend.

STRANGE COMPANY

Głównym bohaterem gry jest Jan Templar, komandos i postać zbalansowana na tyle, że jest dobra do wszystkiego. Po jakimś czasie dołącza do niego niejaka Luger, o randze Shadow Marshall, po naszemu – zabójca. Nieco później pojawiają się ciężkozbrojny afroamerykanin Rico (jeśli pamiętacie naszą zapowiedź z kwietnia, początkowo miał to być Choyan, azjata) oraz pułkownik Hakha. Autorzy zdecydowali się obdarzyć bohaterów specyficznym umiejętnościami i uzbrojeniem. Na przykład: Templar jest postacią, która nieźle radzi sobie z każdą bronią, może wchodzić po drabinkach (na co Rico z ważącym pół tony gunem najwyraźniej jest za ciężki), ale nie wciśnie się do kanału wentylacyjnego, do którego idealnie pasuje Luger. Ta z kolei ma na podstawowym wyposażeniu zmyślny karabinek z tłumikiem, z którego jeden strzał w głowę kończy się śmiercią nieprzyjaciela. Ma także nóż, którym załatwia wrogów po cichu. Dla odmiany Hakhi nie wykrywają alarmy wroga, potrafi także wyłączać czujniki i bariery.
Zatem: czy **Killzone** można ukończyć kilka razy, bawiąc się za każdym podejściem tak samo dobrze? Zaryzykowałbym stwierdzenie, że tak. Umiejętności i uzbrojenie bohaterów wprowadzają do zabawy sporo zróżnicowania, także przez różne zadania podczas misji. Na przykład w jednej ze scen gracz kierując Luger ma za zadanie wślizgnąć się po cichu do obozu wroga, założyć ładunki wybuchowe na wyrzutniach rakiet i otworzyć bramę dla reszty ekipy. Chyba nie muszę dodawać, że to pozornie proste zadanie wcale nie okazuje się łatwe. Innym razem Templar osłania ze snajperką w garści przekradającą się Luger, lub jak wolicie, odwrotnie – Luger przekrada się, podczas gdy Templar ma za zadanie osłanianie jej przy pomocy karabinu snajperskiego. Hakha i Rico także mają swoje zadania. Można więc spokojnie zagrać raz albo dwa razy inną postacią.
Postacie są nieźle nakreślone (może poza Rico, od którego bije stereotypami, ale w sumie nie szkodzi) i zostały dobrze dopasowane do scenariusza, którego naturalnie nie zdradzę. Może poza „rysem historycznym", który przedstawiony jest w świetnie wyrenderowanym intro: oto przywódca Helghastów, Scular Visari (będący skrzyżowaniem Mussoliniego z senatorem Palpatine, świetne!), wygłasza płomienną przemowę do zgromadzonych u jego stóp oddziałów, która w dużym uproszczeniu brzmi: „Do ataku!". Tymczasem na jednej z ziemskich kolonii o nazwie Vecta już trwają walki; oddziały wierne Ziemi (ISA) wycofują się przed przeważającymi siłami nieprzyjaciela oczekując posiłków, a dzielny Jan Templar otrzymuje z rąk siwego generała ostatnie zadanie do wykonania... Będzie niełatwo, priorytety zdążą się zmienić, a pozornie niewykonalna misja może się jednak udać.
Podczas walki postacie starają się wspierać gracza – potrafią ustrzelić nieprzyjaciela, zapewniają jako takie krycie pleców, ale nie wychylają się ponad to. To gracz zawsze gra główne skrzypce i to on musi iść w pierwszym szeregu. Fakt, niejednokrotnie mając tylko pistolet klątem ich w żywy kamień za lenistwo i teksty w stylu „you go first", ale cóż – najwyraźniej nie każdy chce ginąć za ojczyznę.



W grze znajduje się jedenaście poziomów. Warto wrócić do niektórych, by zobaczyć ścieżki dla innych postaci - choćby (a raczej przede wszystkim) Luger.



Helghaści dysponują pojazdami bojowymi - czołgami, transporterami opancerzonymi, a nawet latającymi machinami. Na ogół można je rozwalić.

Z pewnością jesteście przyzwyczajeni do parcia przed siebie z podniesioną głową i dumnym okrzykiem na ustach. Coś takiego w Killzone jest po prostu nie do pomyślenia; w większości misji trzeba mieć oczy wokół głowy i nie wychylać się spoza osłony bez powodu.

VECTA UNDER ATTACK

Przed naszymi zuchami jedenaście misji bojowych, każda podzielona na trzy bądź cztery mniejsze sekcje. Mniejsze nie znaczy małe – gra jest obszerna i wiele razy zdziwiłem się patrząc na zegarek po ukończeniu misji. Powiem tak: piętnaście godzin to absolutne minimum dla poziomu trudności Normal. W rzeczywistości przebicie się przez **Killzone** jedną postacią zabrało mi nieco więcej czasu.

Czekająca na wykonanie misja prowadzi bohaterów przez atakowany sztab sił ISA, zrujnowane centrum handlowe, bazy Helghastów, slumsy, doki i port, park miejski, bagna i moczary, góry, dżunglę, olbrzymie instalacje i platformy. W każdym razie na brak zróżnicowania pod względem wyglądu raczej nie można narzekać, bo po pierwsze, każdy poziom wygląda inaczej, a po drugie – każdy wymaga nieco innego podejścia.

Poziomy są kompletnie liniowe. Druga dostępna ścieżka pojawia się w momencie, gdy gracz wybierze inną postać, a to też nie zawsze. Co to oznacza w praktyce? To, że metoda przejścia przez level ograniczona jest praktycznie do jedynej, przewidzianej przez autorów drogi. W dobie gier pozwalających na coraz większą swobodę takie ograniczenie może być rozpatrywane jako minus, ale w większości poziomów nie można tego odczuć. Na **Killzone** de facto składa się ogromna liczba mniej lub bardziej długich walk. Może być tak, że wbijając się do pomieszczenia wykończysz trzech Helghastów w kilka sekund. Ale bitwa, w której wymiana ognia między plutonami walczących (a tak, często pojawiają się przy naszym boku żołnierze ISA) na rozległym terenie trwa ładnych kilka minut również nie należy do rzadkości, a nawet zdecydowanie przeważa. Nie ma za bardzo czasu na zastanawianie się nad dalszą drogą – jest przejście, to trzeba napierać. O ile takie rozwiązanie w levelach ograniczonych ścianami (zrujnowane centrum handowe, na przykład) zupełnie mi nie przeszkadzało, bo przez cały czas jest przed kim się kryć i do kogo pruć z karabinu, to jednak na otwartym terenie może nieco drażnić. Mi przeszkadzało tylko podczas łażenia i zapominałem o tym w sekundę po rozpoczęciu kolejnej potyczki.. Ale zdaję sobie sprawę, że z pewnością są osoby, którym takie rozwiązanie nie będzie do końca odpowiadać.

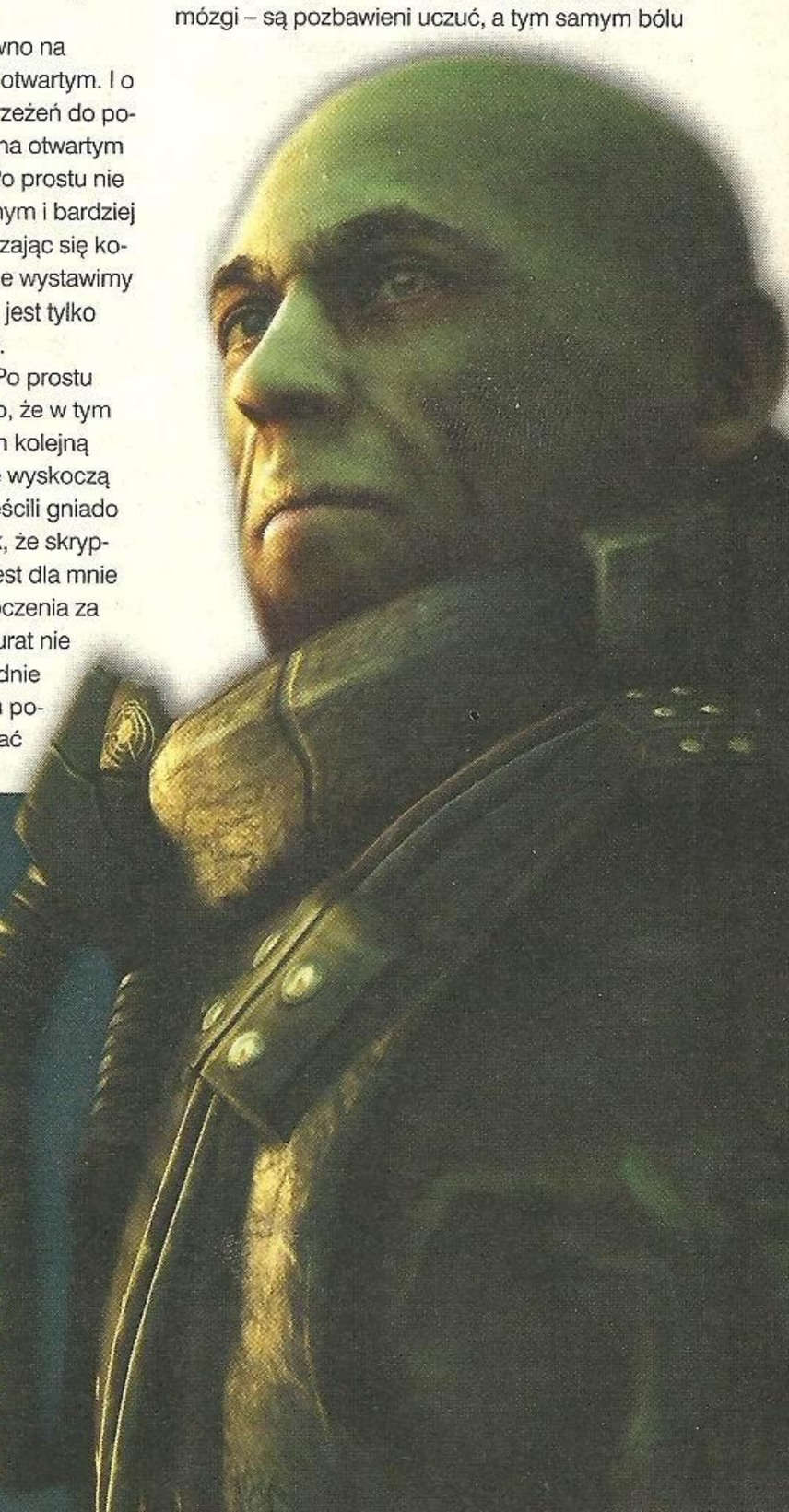
Natomiast potężnym ograniczeniem jest brak skoku. Wprawdzie taki Templar może w odpowiednich miejscach przeskoczyć na przykład przez barykadę, ale tylko wtedy, gdy na ekranie pojawi się odpowiednia ikonka. Szkoda, choć da się bez tego żyć, a poza tym w innych grach skaczący bez przerwy goście w multiplayerze wyglądają po prostu idiotycznie. Przydałaby się także możliwość wychylania się zza winkla; choćby delikatnego. Ale i bez tego idzie wytrzymać.

Jedenaście leveli umieszczono zarówno na terenie ograniczonym ścianami, jak i otwartym. I o ile nie mam absolutnie żadnych zastrzeżeń do poziomów, że tak to ujmę miejskich, to na otwartym terenie jest miejscami nieco gorzej. Po prostu nie dorównują im pod względem wizualnym i bardziej widać ograniczenia silnika gry. Poruszając się korytem rzeki możemy być pewni, że nie wystawimy poza nie nosa; podobnie w dżungli – jest tylko jedna ścieżka przez las i żadnej innej.

Gra jest też mocno poskryptowana. Po prostu za kolejnym podejściem już wiadomo, że w tym miejscu nadleci dropship i zrzuci nam kolejną bandę Helghastów, że stąd za chwilę wyskoczą żołnierze nieprzyjaciela, że tutaj umieścili gniado CKM-ów i tak dalej. Przyznam jednak, że skryptowanie wydarzeń w grze video nie jest dla mnie żadną wadą. Liczy się element zaskoczenia za pierwszym razem, a na brak tego akurat nie można narzekać. Poza tym, gdy zgodnie ze skryptem w odpowiednim miejscu pojawią się Helghaści, zaczyna pracować ich inteligencja.

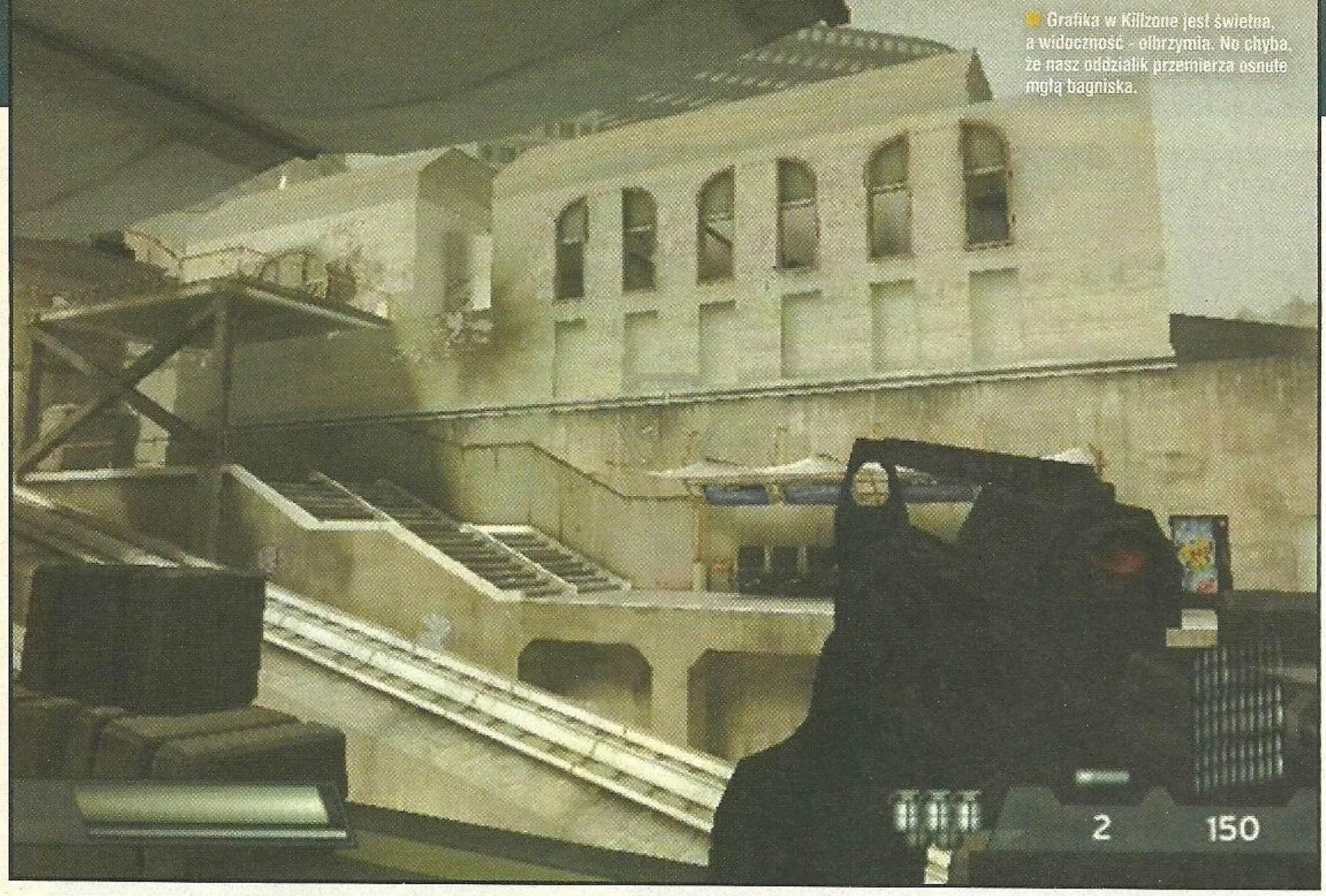
HELGAN WARRIORS

Helghaści to niezwykle wymagający przeciwnicy. Ich celność jest niesamowita i z pewnością ma coś wspólnego z faktem, że mają zmodyfikowane mózgi – są pozbawieni uczuć, a tym samym bólu



Druga opinia...

Na Killzone czekałem tak długo, aż wydaje mi się, że od zawsze. Te obrazki pokazujące niemożliwe dla konsol osiągi, ta grafika... Cholera – to faktycznie tak wygląda! Muszę powiedzieć, że się miło rozczarowałem. Z drugiej strony nie ma żadnej magii. Odpowiedź na pytanie jak udało się wyssać z PS2 tak niemożebne pejzaże jest dość prozaiczna: metodą pudełkową. Całe Killzone podzielone jest na pudełka: większe pomieszczenia (lokacje), po których lata się w kółko, jak po wybiegu dla chomika – schodki, tunele, murki, rękawki. A potem przechodzi się korytarzem do następnego pudełka. W związku z tym dane miejsce ładuje się tylko raz, a my sobie po nim hasamy. Od czasu do czasu wylezą cyborgi i już. Gdyby się przez te chomicze wybiegi przechodziło szybko, nie byłoby zabawy. Każdy jednak z nich zajmuje naprawdę sporo czasu, dzięki czemu zabawy starcza na trochę. Samo sterowanie, silnik gry – bajeczka. Nie ma aktualnie lepszej strzelanki na PlayStation 2. Bezdyskusyjnie jest to najlepszy tytuł. Najbardziej jednak urzekły mnie w nim dwie rzeczy. Po pierwsze, przyjemność grania Lugerką (czyli skradanko-snajperką). Dawno się tak dobrze nie ubawiłem. Doskonale dobrane parametry broni – możliwość strzelania serią i pojedynczo, a za to celniej. Możliwość podrzynania gardeł. Najlepszy ninja w grze przyszłościowej jak dotąd. Bardzo mi do gustu przypadła. Po drugie, scenariusz. Mocny, wciągający, brutalny. Pokazał wreszcie to, czego zabrakło mi w Halo: realny świat. Świat, w którym zdrajcę nazywa się skurwysynem (sorry za brzydki wyraz) i odpowiednio też krzyczy się z bólu, kiedy jest się żołnierzem, a dostało się bolesny postrzał. Czy tego chcemy, czy nie, tak właśnie jest. Twardy język działa podobnie jak oglądanie swojskich ulic w tasiemcowych polskich serialach – wszystko wydaje się realniejsze. Tu podobnie. Znacznie łatwiej uwierzyć, wczuć się w to, co ma miejsce w Killzone, niż w bajkowe przyśpiewki Master Chiefa z Halo. Gdybym miał tej grze wystawiać ocenę, dostała by spokojnie dziewiątkę. Za klimat, za rajcowność i za grafikę. Pomimo swojego pudełkowego nastroju, jest to naprawdę mocna, twarda strzelanka, która pokazuje, że mając praktycznie goły gatunkowo produkt (to jest strzelanka i nic więcej), można stworzyć coś naprawdę wciągającego. Na minus? Że mogłaby być mniej pudełkowa. Reszta idealnie mi odpowiada. Tego właśnie oczekuję od strzelanek. [Grabarz]



Grafika w Killzone jest świetna, a widoczność - olbrzymia. No chyba, że nasz oddzialik przemierza osnute mgłą bagniska.

W Killzone niewielka ekipa pod wezwaniem gracza stara się przebić przez dobrze ufortyfikowane linie wroga. Licznego wroga. Nieprzyjaciel jest czujny, ma osłonę w postaci bunkrów i baz, obsadził gniazda karabinów maszynowych, dysponuje pojazdami i potężną siłą ognia. Krótko mówiąc: każdy żołnierz z planety Helgan to kawał twardego skurczybyka.

i strachu. Ręka im nie drży w każdym razie. Są też niezwykle liczni, dobrze zorganizowani i działają w zespołach.

Warto sobie uświadomić fakt, że w **Killzone** niewielka ekipa pod wezwaniem gracza stara się przebić przez dobrze ufortyfikowane linie wroga. Licznego wroga. Nieprzyjaciel jest czujny, ma osłonyę w postaci licznych bunkrów i baz, obsadził gniazda karabinów maszynowych, dysponuje pojazdami i potężną siłą ognia. Krótko mówiąc: każdy żołnierz z planety Helgan to kawał twardego skurczybyka.

Delikatnie zcyborgizowani Helghaści są odziani w zbroje bojowe i hełmy. Przyjmijmy, że z kevlaru, przez co nawet kilka celnych strzałów nie musi wcale dość do celu, jakim w tym przypadku jest ciało. Wiem, że człowiek w kevlarowej zbroi po celnej serii na korpus z kilku metrów raczej padłby z powodu samej siły uderzenia kul, ale to gra video i nie są nam potrzebne aż takie powiązania z prawdziwym światem. Tym bardziej, że akcja ma miejsce w przyszłości, więc z pewnością wymyślono już mocniejsze pancerze. Dwa, trzy strzały w głowę takiego Łysego (helgański typ bez hełmu, ale za to w kozackich okularach) kładą go na ziemię – są więc headshoty. Podobnie ze standardowymi szeregowcami; kilka kulek wycelowanych w hełm daje lepsze rezultaty, niż cała seria na korpus.

Helghaści są też, o dziwo, inteligentni. Przeważnie – o czym za chwilę. Niesamowite jest to, że często starają się działać zespołowo, przez co stanowią jeszcze większe zagrożenie, niż gdyby każdy atakował z osobna. Kapitalna scena: przebijam się przez jakąś halę fabryczną z maszynami. Słyszę z głośników, że Helghaści wysyłają pluton w celu zbadania dziwnych hałasów. Otwierają się drzwi i wybiega ośmiu żołnierzy; czterech zwykłych piechociarzy i dwóch mocarnych łysielców z ciężkimi karabinami w łapach (nazywamy je likwidatorami). Łysi widząc mnie błyskawicznie rzucają komendy; oddział rozprasza się na trzy grupki. Maszynowi wraz z dwoma żołnierzami bronią drzwi chowając się za maszynami, podczas gdy dwie pary żołnierzy ruszają w moją stronę, próbując zajść mnie z boków. Przyklejony plecami do jednej z maszyn szybko obmyślam taktykę – jestem przecież narażony na ogień z trzech stron. I to konkretny ogień, bo gdy łysy rzuci „supression fire!", to mogę być pewny, że odezwą się przynajmniej cztery karabiny zakazujące mi tym samym wychylanie nosa z kryjówki. Lekko nie będzie.

Trwa wojna, a wojsko ma mundury i dlatego Helghaści wyglądają podobnie. Jest oczywiście kilka rodzajów przeciwników; oprócz wspomnianych piechociarzy i Łysych są choćby elitarni komandosi podobni do klonów ze Star Wars, oficerowie, doborowa gwardia w fachowych płaszczach. Oczywiście dysponują różnym uzbrojeniem – pistolety, karabiny, granatniki... Pojawiają się też dropshipy, pojazdy latające, łodzie, czołgi, transportery opancerzone, barki desantowe. Przyjemnie się do nich siecze, bo skorzystać z nich nie można.

Helghaści najlepiej spisują się, gdy bronią przejścia i znajdują się za jakąś osłoną. Nieźle też dają sobie radę na wspomnianych patrolach. Niestety, nie zawsze – i tu wychodzi kolejny problem **Killzone**. Algorytmy inteligencji Helgan działają doskonale, gdy żołnierze ISA znajdują się w pewnej odległości. Gdy przychodzi do walki twarzą w twarz, bądź na bardzo krótki dystans, czasem panowie zamaskowani dostają małpiego rozumu. Uwaga: czasem. Nie zawsze. Może maski zasłaniają im pole widzenia; może umieją koncentrować uwagę tylko na jednym przeciwniku i akurat nie jest to gracz – tego nie wiem. Faktem jest, że chwilami zachowują się po prostu głupio. Choć z jednej strony zastanawiam się czy nie zapisać tego na plus, bo nie raz płakałem rzewnymi łzami, gdy jeden celny strzał helgańskiego shotguna z odległości metra kazał mi zaczynać level od ostatniego checkpointu. Gdyby spisywali się tak zawsze, **Killzone** byłoby grą nie do przejścia.

Mimo to cenię AI przeciwników w **Killzone**. Nie przypominam sobie fpsa, w którym ścierałbym się ze współpracującymi ze sobą nieprzyjaciółmi. I choć ten element nie jest bezbłędny, zdecydowanie jest jednym z plusów gry.

WEAPON OF MASS DESTRUCTION

Jeśli Helghaści są głównymi bohaterami **Killzone**, to bronie będą zaraz po nich. Jest tu wszystko, o czym można zamarzyć – od pistoletów, przez lekkie i ciężkie karabiny maszynowe, snajperkę, wyrzutnie granatów, bazooki naprowadzane laserami, specjalny hełm sprowadzający na nieprzyjaciół ogień artyleryjski, a nawet stacjonarne helgańskie sprzęty masowej destrukcji – ckmy i działka przeciwlotnicze. Każda postać może nieść trzy bronie jednocześnie i na podstawowym wyposażeniu ma inne spluwki. Templar na przykład ma pistolet i standardowy karabin ISA z zamontowanym granatnikiem (klasyka – taki, jakie mieli Space Marines w Aliensach), z kolei Luger – nóż i mały, bardzo celny karabinek strzelający krótkimi seriami. Broń leży sobie na przykład koło martwych żołnierzy ISA, lub w innych wyznaczonych miejscach. Świetnie też, że można podnosić upuszczony przez Helghastów sprzęt – ich karabiny czy granatniki uratują Wam nieraz życie, bo nierozważne dysponowanie amunicją może skończyć się niemiłą niespodzianką. Fantastycznie jest też dosiąść się do helgańskich dział, ich siła i kaliber potrafi zerwać kask. I nie mówię tu o sobie, ale o wrogich żołnierzach. Niemal każda broń ma dwa tryby strzelania - spusty umieszczono pod przyciskami R1 i R2 (choć sterowanie jest w pełni konfigurowalne). Dla Rico jest to na przykład seria z vulcana, bądź rakieta. Z kolei podstawowy karabin Helghastów ma dołączony shotgun. Fajna rzecz.

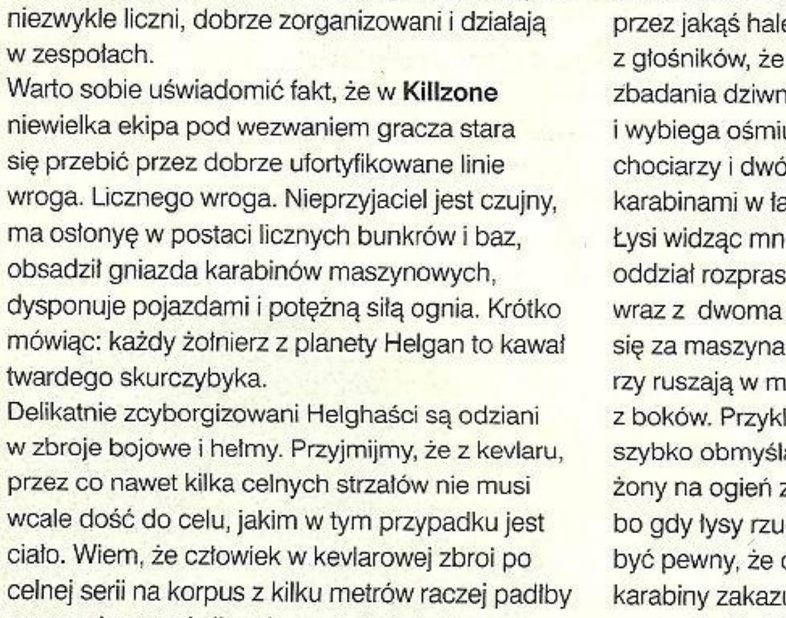
Chciałbym, aby odkrywanie i używanie choć niektórych broni okazało się dla Was niespodzianką, nie będę zatem rozpisywał się o każdej z osobna. Po prostu niezwykle przyjemnie jest dorwać kolejną fuzję, wycelować i zobaczyć odpowiedni efekt samemu.

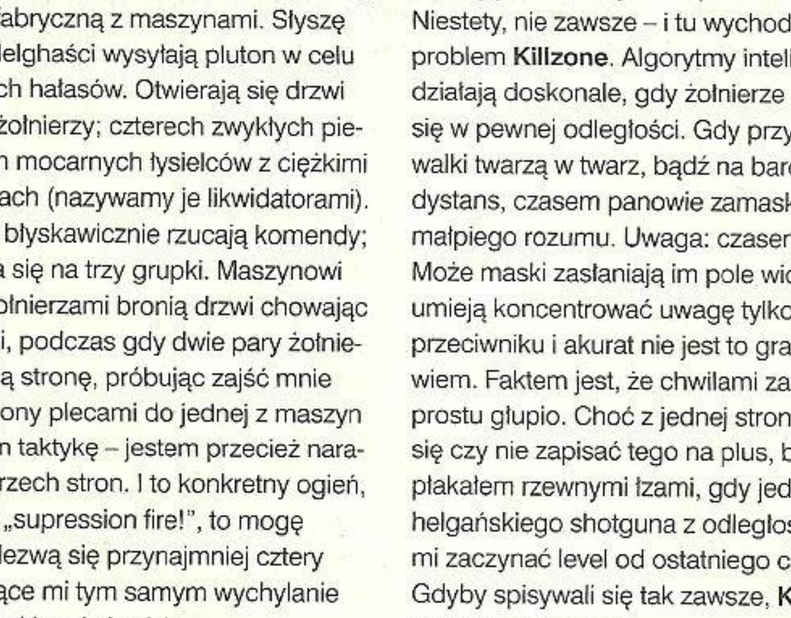
Kwestia niewielkiej siły ognia broni maszynowej naszych zuchów i ogromnej wytrzymałości żołnierzy z Helgan jest bardzo prosta. Po pierwsze,

Multiplayer

Killzone oferuje tryb multiplayer dla dwóch graczy na podzielonym ekranie, możliwość zabawy symulującej multiplayer (tyle, że z botami) dla jednej osoby, bądź fragowanie w sieci. Boty można też włączyć w trybie dla dwóch graczy – mając nawet do siedmiu koleżków w ekipie jest zabawniej. Są tylko dwa skiny, standardowy żołnierz ISA i najbardziej klasyczny Helghast. Dostępne jest osiem map multi, po części bazowanych na tych z trybu single player, ale są także levele przygotowane specjalnie do takiej wyrzynki. Areny mogą być małe i ciasne, są również większe i na bardziej otwartym terenie. Można wybrać czy walka ma się skończyć po upływie wyznaczonego czasu, czy po odpowiedniej liczbie zdobytych fragów. Tryby gry – w miarę standardowe, od defmeczy przez zespołowe atak i obronę, czy zbieranie porozrzucanego zaopatrzenia. Boty spisują się nieźle, a gra się przyzwoicie, choć jakiegoś przełomu nie zaobserwowałem.

Niestety, w wersji review nie dało się postrzelać w necie. Spróbujemy napisać coś o tym w suplemenciku za miesiąc.


Zakładając swoje gogle Luger widzi takie oto obrazy w ciemnościach. Lepiej zakłuć go nożem, po cichu...


Przenośna wyrzutnia granatow jest idealną bronią na desant Helghastów wyskakujących z dropshipa.

Czasem trafiają się stanowiska karabinów maszynowych bądź działek - oczywiście, że można z nich skorzystać, jest świetnie!

karabiny maszynowe w **Killzone** mają olbrzymi rozrzut i wywalenie całego magazynka we wroga z odległości kilkunastu metrów wcale nie musi przynieść oczekiwanych rezultatów. Zwłaszcza, że po każdym strzale spluwa w łapach bohatera nieznacznie się trzęsie, a lufa podskakuje do góry. Zróbcie eksperyment (w grze, naturalnie) – stańcie tak na oko z dziesięć metrów od ściany i po prostu przytrzymajcie spust celując z broni Helghastów, a obejrzycie, jaki ma rozrzut. Poza tym każda broń ma swoje plusy i minusy. Radą na to jest strzelanie krótkimi seriami; podejrzyjcie, jak robią to Helghaści. Zresztą gra ma świetną detekcję kolizji, jeśli chodzi o prowadzenie ognia i prowadzi statystyki celnych strzałów (także headshotów), które można podziwiać po ukończeniu każdej sekcji. Wynik na poziomie 30 procent celnych strzałów to już dobra rzecz; coś zbliżonego do 40 – gracz ma sokole oko.

KILLA GUERILLA

Widzicie screenshoty i wiecie mniej więcej, jak wygląda **Killzone**. Jest to zdecydowanie jedna z najpiękniejszych pozycji na PlayStation 2 i w ogóle konsole nowej generacji. Klimat i design jest po prostu rewelacyjny – wojna przyszłości prowadzona przy pomocy karabinów maszynowych, armat i czołgów, ale bez laserków, blobów i kosmitów to po prostu tak miodny temat, że nie można mu się oprzeć. Ruiny, trupy, brud, smród, stal i beton. Cudo! Ocierający się o nazistów Helghaści to tak naprawdę prawdziwi bohaterowie tej gry; już sam ich wygląd elektryzuje i automatycznie zaciska palec na spuście. Zresztą niemal wszystko tu jest po prostu cudne. Dropshipy przypominają lądowniki z Aliens, bronie nie mają sobie równych pod względem wyglądu, postacie są genialnie wykonane, otoczenie na ogół powala bogactwem szczegółów, a tekstury, widoczność, ziarnisty filtr obrazu i delikatne efekty specjalne (wystrzały, dym, tłukące się szyby) dają wiele dobrego.

Owszem, zdarzają się gorsze momenty. Wymienię po raz kolejny poziomy na otwartych przestrzeniach, które przy kolejnych miejskich miejscówkach prezentują się zdecydowanie gorzej – czasem wylezie brzydkie rozmycie, innym razem można odbić się od gałęzi leżącej na ziemi, mimo, że powinno się dać po niej przejść. Może wyskoczyć trochę clippingu, przełamie się jakiś polygon, albo ręka bądź noga trupa tajemniczo wrośnie w ziemię. Gra na bieżąco doczytuje z płyty wszystkie tekstury i może się zdarzyć, że nie zdąży czegoś załadować – wtedy na przykład stojący obok nas koleżka będzie wyglądał na rozmytego, by po chwili pojawić się w pełnej krasie. Zajeżdżone od DVD-R'ów lasery będą miały problemy.

Animacja postaci jest nierówna – miejscami ruszają się świetnie, innym razem dość sztucznie. Za to fizyka poprawiła się znacznie od mojego ostatniego spotkania z grą. Efekt szmacianej lalki obserwujemy w pełnej krasie; po wybuchu granatów Helghastów odrzuca na boki, a wypalenie z shotguna w twarz przeciwnika ciska nim o ścianę. Zastrzel gościa na krawędzi mostu, a zobaczysz, jak fachowo zwisa.

Można wybrać między obrazem PAL, a NTSC, co daje 25 lub 30 klatek animacji na sekundę. Niestety, umownie. Są momenty, w których to spada do 20 i jest jakby nieco ślamazarnie. Jest też opcja dla telewizorów widescreen. Przyznam, że mi najlepiej grało się właśnie na wide PAL; całość jakby mniej się haczyła. Ale gra nie ma tej maślanej płynności, jak choćby TimeSplitters. Dźwięk jest doskonały. Muzykę specjalnie dla potrzeb gry nagrała siedemdziesięcioosobowa Praska Orkiestra. Pompatyczna i klimatyczna, daje świetne podłoże pod wojnę szalejącą na ekranie. Efekty – pierwsza klasa; to, jak brzmią bronie zasługuje na podziw. Można się zakochać w wizgu killzonowego vulcana, serii z likwidatora, pojedynczym strzale z pistoletu. Głosy naszych postaci są w porządku, a ryki, jęki i wycia Helghastów rządzą! Czasem podkradając się cicho można podsłuchać nawet o czym sobie rozmawiają i przyznam, że kilka razy się uśmiałem. Opcja surround świetnie symuluje dźwięk przestrzenny.

HOPE

Killzone nie jest grą dla każdego. Można mieć na przykład pretensje o siłę i celność karabinów. Nie każdemu spodoba się długie przeładowywanie broni, podczas którego bohater wodzi wzrokiem po fuzji, przez co można nie dostrzec szturmującego nieprzyjaciela. Nie każdy będzie zachwycony konstrukcją kompletnie liniowych leveli. Tempo gry także będzie dyskutowane, choć wypada zrozumieć, że Luger z pistoletem może długo i szybko biegać, zaś Rico z ckm-em o gigantycznych gabarytach raczej porusza się wolno. Z pewnością też niejeden gracz śmigając na poziomie Easy będzie nabijał się w kułak z Helghastów, którzy wedle słów tej recenzji mieli stanowić prawdziwe zagrożenie. Warto jednak uświadomić sobie, że w większości są to świadome decyzje autorów (szybkość poruszania się, siła broni, przeładowywanie), a reszta wynika po prostu z ograniczeń sprzętowych (choćby konstrukcja leveli). Można to pochwalić i docenić kupując grę, bądź nie – zwyczajnie ją olewając. Na mnie design **Killzone** robi piorunujące wrażenie, większość decyzji autorów mi odpowiada, a podczas gry bawiłem się świetnie. To bardzo dobra, a miejscami wręcz rewelacyjna gra.

Problemem **Killzone** jest jednak to, że nie trzyma najwyższego poziomu przez cały czas zabawy, a momentami nieznacznie wkrada się monotonia, na którą autorom nie udało się a każdym razem znaleźć odpowiedniej recepty. No i wychodzą ograniczenia, niestety, w tym brak trybu kooperacji dla dwóch graczy, o który aż się prosi. Może autorom uda się doszlifować te babole w już zapowiedzianym Killzone 2.

Natomiast nie ulega wątpliwości, że to niezwykle klimatyczny i zupełnie inny, od wszystkiego, co widzieliśmy fps na PS2. Ciężki, trudny, potrafi solidnie wymęczyć. Ale daje w zamian masę satysfakcji i kapitalnie wygląda. Czy to najlepszy fps na PS2? Oj, w tej chwili chyba tak. Warto, naprawdę warto wziąć udział w tej wojnie.

Gulash ■ ■

PlayStation 2 — Świetna, piękna, intensywna i trudna - ale nie bez błędów.

- **Wydawca:** Sony
- **Producent:** Guerilla
- **Liczba graczy:** 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, Network Adaptor

8.9

Trzecia opinia...

Killzone jest piekielnie trudne. Nie żartuję. O ile początek, czyli ostrzeliwanie się w okopach i wszystkie te przeprawy przez samouczek nie są specjalnie wymagające, tak reszta gry dała mi ostro popalić. Zapomnijcie o wyuczeniu się na pamięć ścieżek, czy maksymalnym dozbrojeniu bohatera. Helghastów jest potwornie dużo, ich ataki są irytująco skuteczne i nad podziw celne. Mimo, iż bardzo się starałem, po prostu zmuszony byłem do powtarzania wielu etapów gry kilka razy pod rząd. Autorzy umieścili bardzo mało checkpointów (po dwa, trzy na etap) i być może właśnie przez to spędzicie z Killzone kilkanaście/kilkadziesiąt godzin, nawet jeśli licznik gry zamknie się w znacznie mniejszym przedziale. Trochę pomagała mi automatycznie uzupełniająca się energia, ale działo się to na tyle wolno, że nigdy nie miałem cierpliwości czekać.

Przez ten cholernie wyżyłowany poziom trudności, Killzone jest piekielnie długie. Każdy z jedenastu poziomów podzielony został na mniejsze, połączone ze sobą etapy i zapewniam, że wszystkie one dadzą Wam solidną, niemal hardcore'ową i przede wszystkim długą przeprawę! Czy to dobrze? I tak, i nie. W pewnym momencie w miejsce czystej zabawy potrafi wkraść się chory obowiązek, a to nie każdy lubi.

Killzone jest piękne. Nie całe, bo zdarzają się momenty brzydkie, ale na szczęście nie ma tego dużo. Jak dotąd najbrzydszy i najmniej przemyślany okazał się olbrzymi park z masą drzewek i namiotów, pomiędzy którymi należało sprawnie lawirować i niszczyć wroga. Wolę jednak wąskie korytarze zniszczonych fabryk, bród, syf i solidnie ulany beton niż zabawy w kolorowych ogrodach. Mniejsza z tym. Niektóre miejsca w grze dosłownie zwalają z nóg! Zacina ostry deszcz, gęsta trawa faluje na wietrze, woda przybiera, a nad polem bitwy unosi się lekki kurz! Rewelacja! Nie wiem który to już raz z kolei, ale w tej grze ponownie wróciłem na odpowiednik plaży Omaha (w każdej strzelance się taki znajdzie) i prułem seriami do nadbiegających z łodzi Helghastów! Rzucałem granatami, waliłem z wyrzutni, siekałem z automatu.

Bardzo podobał mi się również Deathmatch, ale nie na podzielonym ekranie (tu grało się przeciętnie), ale w samotności, przy ustawionej maksymalnej ilości przeciwników (tu dla odmiany ganiałem jako Helghast). Powtórzę myśl sprzed dwóch miesięcy – takich broni, tak ciężkiego klimatu, tak wypasionej grafiki i rewelacyjnie dobranej muzyki nie ma żaden inny shooter fpp na PlayStation 2! Zapomnijcie o skryptach, zapomnijcie o łatwej i lekkiej zabawie. Po prostu przeżyjcie. [Matt]

RESIDENT EVIL OUTBREAK

>> NOWY RESIDENT ZA TRUDNY? SPECJALNIE DLA WAS, ZNISZCZYMY „EPIDEMIĘ" KROK PO KROKU!

txt: Matt

Scenariusz I: Outbreak

Po serii długich animacji, zabawę zaczynasz w J's Bar. Natychmiast przesuń dwie beczki pod drzwi wejściowe, a zredukujesz ilość zombiaków, które wsypią się do środka po zniszczeniu futryny. Z lady zgarnij spluwę (HANDGUN), wbiegnij za barek i zabierz kluczyk (STAFF ROOM KEY). Teraz szybciutko do toalety dla panów (zabierz stamtąd zielone zioło i jeszcze jeden pistolet), a następnie do łaźni dla pań po miotłę (też broń!). Z głównego holu zabierz jeszcze niebieskie zioło i otwórz drzwi świeżo zdobytym kluczem. Biegnij cały czas przed siebie, nie skręcaj jeszcze w lewo, tylko wbij się do Break Room. Łyknij naboje, a spod łóżka wyjmij stalową rurę. Wracaj na korytarz i po drodze na koniec zajrzyj jeszcze do Locker Room, skąd zabierz zioło i amunicję. W głównym korytarzu na końcu podnieś ze stołu gazetę (RACCOON TODAY), a następnie leżący pod nią klucz (KEY WITH BLUE TAG). Zostało jeszcze kilka pokoi do odwiedzenia. Ze Staff Room zabierz zioła, a z Drawing Room – zapalniczkę i naboje do shotguna. Teraz odblokuj drzwi na korytarzu świeżo zdobytym kluczem i biegnij na górę schodami. Właź w drzwi z napisem 763. Witamy w Liquor Room. Prędko właź w drzwi w głębi ekranu i podnieś klucz do wózka widłowego (FORKLIFT KEY). Wracaj na korytarz i przebiegnij go do samego końca. Uruchom wózek, pociągnij za lewar i właź po drabinie do góry. Przeczołgaj się do szybu. Teraz schodami na górę, zabierz ze stołu STORAGE ROOM KEY i wyłaź drzwiami na dach. Oczywiście goń do samego końca i odblokuj drzwi do magazynu. Ze środka zabierz trochę dóbr, wyjdź na zewnątrz i rozwal (ze spluwy może) kratę naprzeciwko drzwi. Po animacji przełaź przez dziurę w kracie i biegnij jedyną możliwą ścieżką. Skacz przez dziurę między dachami i napieraj dalej. Właź w drzwi, a w środku od razu montuj się z ekipą do windy. Na dole podnieś sobie zioło, skręć za rogiem w lewo i biegnij do samego końca. Wyjdź na zewnątrz, a po animacji biegnij w stronę ekranu i przepchnij policyjny wóz w górę, żeby zrobić zgrabną barykadę. Usiecz niedobre zombiaki, a po animacji uciekaj w stronę ekranu. Poczekaj aż szeryf rozwali drzwi, a kiedy powalą go zombiaki, w akcie dobroci zabierz mu shotguna i zapalniczkę (jeśli ciągle nie masz). Odkręć w cysternie zawór, wycofaj się nieco i użyj zapalniczki. Spalisz zombiaki. Po animacji skacz do wody i właź do tunelu. Biegnij w głąb korytarza, a potem drabiną do góry. Zagadaj jedynego stojącego policjanta, a odpalisz film. Po długiej animacji dozbrój ekipę w samochodzie, a następnie biegnij jedyną możliwą ścieżką (za wozem). Kolejna animacja i już wiesz, co robić. Biegnij na miejsce tragedii, pozbieraj do kupy detonator (DETONATOR MAIN UNIT i DETONATOR HANDLE), a następnie odpal w miejscu, gdzie kamera pokazuje pole w rzucie izometrycznym. Piękna animacja i koniec rozdziału.

Scenariusz II: Below Freezing Point

Zbierz zielone zioło i stalową rurę (na wzniesieniu) i obejrzyj animację. Wbiegnij w bramę, po krótkiej animacji podnieś spluwę, a potem biegnij metalowymi schodami na górę i właź w szyb wentylacyjny. Na korytarzu odszukaj zamarznięty klucz (FROZEN WRENCH), podnieś go i właź do B6F Security Centre. Przebiegnij pokój i właź w jedyne możliwe drzwi. Przebiegnij korytarz, po drodze możesz podnieść naboje. Wbij się w drzwi na końcu do B6F Break Room. Wrzuć klucz do wrzątku, aby go rozmrozić, sprawdź szafki (wpadnie tabletka antywirusowa) i wracaj do B6F Security Centre. Użyj rozmrożonego klucza na metalowych drzwiczkach, a wyciągniesz ze środka zawór (Valve Handle). Użyj zaworu na środku pokoju i złaź drabiną na dół do B7F Laboratory. Podbiegnij do komputera, sprawdź notatki (znajdzie się info o kodzie) i wejdź w drzwi położone najdalej na wschód (B7F East Passage). Dobiegniesz w ten sposób do laboratorium chemicznego. Podejdź do kompa i wbij sprawdzony wcześniej kod (9741). Otworzą się półki, z których zabierzesz środek o nazwie VP-017. Wracaj do laboratorium i sprawdź drzwi prowadzące przez B7F South Passage. Biegnąc tunelem zaczep o Chemical Disposal Room, skąd zabierz środek UMB No. 3. Prędko połącz chemikalia, a otrzymasz ściek o nazwie V-Jolt. Opuść pomieszczenie i biegnij do końca tunelu (na Duct). Konającemu daj sprej, a dostaniesz naboje do shotguna. Stań przy drabinie i użyj V-Jolt na ropę. Ślinie to zdechnie. Teraz drabiną do góry. Użyj zaworu przy wielkiej drabinie, nagraj stan gry i właź wyżej. Wejdź w B5F Area C Passage i przebiegnij się korytarzem. Na końcu podnieś notatki z kodami. Szybko wracaj do B6F Security Centre (byłeś tu już). Na głównym komputerze wprowadź kody z kartki (C582 i A194). Wracaj na Duct, właź drabiną poziom wyżej (B5F), przebiegnij cały korytarz (tak, ponownie ten sam), aż dotrzesz do B5F Computer Room. W środku zarejestruj swoje odciski palców. Wracaj na Duct i wspinaj się drabinką już na samą górę. Wbijaj się w B4F West Area Passage i skieruj swe kroki do jedynych otwartych drzwi (Main Shaft). Dobiegniesz w końcu do rozstaju dróg. Wybierz korytarz oświetlony na biało i wbij się w drzwi na jego końcu (B4F Turntable). Zabierz LAB CARDKEY i TURNTABLE KEY. Opuść miejscówkę i zasuwaj do korytarza niebieskiego (zaliczając drzwi na końcu). B4F East Area Passage. Przeskanuj paluszki na komputerze i wchodź do środka (Culture Room). Zgarnij Blowtorch, opuść pomieszczenie i pomykaj do Low Temperature Laboratory – pomieszczenia na drugim końcu korytarza. Użyj palnika na zamarzniętym kolesiu, to podniesiesz temperaturę w całym budynku. Wracaj już może do Main Shaft, użyj kluczyka przy pojeździe i odczekaj 3 minutki (koniecznie na platformie z pojazdem!) na ciąg dalszy. Chwila przerwy i walka z bossem. Nic prostszego. Poczekaj aż wejdzie na tory, uruchom pociąg (włącznikiem z drugiej strony!) i koleś zostanie rozjechany. Czasem trzeba go zdzielić lokomotywą więcej, niż jeden raz. Koniec.

Scenariusz III: The Hive

Wybiegając z pokoju obejrzyj scenkę z doktorem. Zasuwaj do pokoju 302 i zabierz z szafki pistolet (HANDGUN). Pojawi się duży glizdor, ale nie atakuj go. Uciekaj z pokoju i wbijaj się do pomieszczenia o nazwie Nurses' Centre (naprzeciw windy). Obejrzyj scenkę, jak doktor odblokowuje windę i ginie. Posprzątaj po doktorze (leki i torebki z krwią powstrzymujące glizdowatego), a potem już windą na drugie piętro (2F Passage). Właź do pokoju naprzeciw windy. Najważniejsze, to rozlać krew w rogu (bo pojawi się paskudnik) i przeczytać akta przy drzwiach. Opuść pomieszczenie i biegnij do pokoju 202. Zgarnij co ważniejsze rzeczy i zasuwaj schodami na dół do pokoju Night Reception. Dossij się do komputera i otwórz wszystkie zameczki. Opuść miejscówkę i leć do drzwi naprzeciw, czyli Locker Room. Posprawdzaj szafki, pozbieraj dobra i przebij się do Examination Room. Uwaga na okno – wyskoczy zombiak! Sprzed komputera zabierz B1F Key Card i przebiegnij się do Treatment Room. Możesz nagrać stan gry i chwilę odpocząć. A teraz wróć się całą drogę aż do schodów i otwórz kratę przy Night Reception. W holu odblokuj kolejną kratę, ale jeszcze nie wchodź w ukryte za nią drzwi. Zamiast tego, wejdź do biura (Office). Przeczytaj wszystkie akta i wbijaj się w drzwi obok, do Doctors' Station. Właź do windy i jedź na poziom B1F. Natychmiast odwiedź drzwi naprzeciw, czyli Responding Room. Sprzątnij leki, nagraj stan gry i wracaj na korytarz. Na końcu użyj karty i właź do środka, przebiegnij wszystkie pomieszczenia, a na samiuteńkim końcu czekał będzie cieplutki i użyteczny PADLOCK KEY. Zawróć do Elevator Control Room. Podbiegnij do panelu sterującego windą, wystrzelaj paskudy i wprowadź kod.

WYBRANE BONUSY

Obrazki CG wszystkich postaci – ukończ scenariusz Decisions, Decisions, a w sklepie nie zabraknie żadnego obrazka

Hard Mode – zalicz wszystkie scenariusze na poziomie Easy lub Normal

Very Hard Mode – zniszcz pięć scenariuszy na poziomie Hard.

Nieskończona amunicja – ukończ wszystkie epizody z wynikiem 100%. Infinity będzie do kupienia w sklepie za jedyne 50 tysięcy punktów.

Brak partnera – rozwal wszystkie scenariusze na Hard. Opcję kupicsz potem za 10 tysięcy punktów.

Kowbojski kostium Kevina – 3K będzie do założenia, gdy znajdziesz w trakcie gry kilka specjalnych przedmiotów, tj: Western Boots, White T-Shirt, Wrinkled Cigarette, Faded Blue Jeans, Leather Belt i Cowboy Hat

Nowy kostium dla tłustego Marka – znajdź Brown Belt, Shorts, Polo Shift i Sneakers. Kostium nazywa się „Sandals Father" i po prostu zabija!

Kostium króliczka dla Cindy – znajdź takie specjałki jak: Bunny Cuffs, Bunny Bow Tie, Sexy Lipstick, Fishnet Tights, Bunny Ears, High Heels oraz Bunny Suit

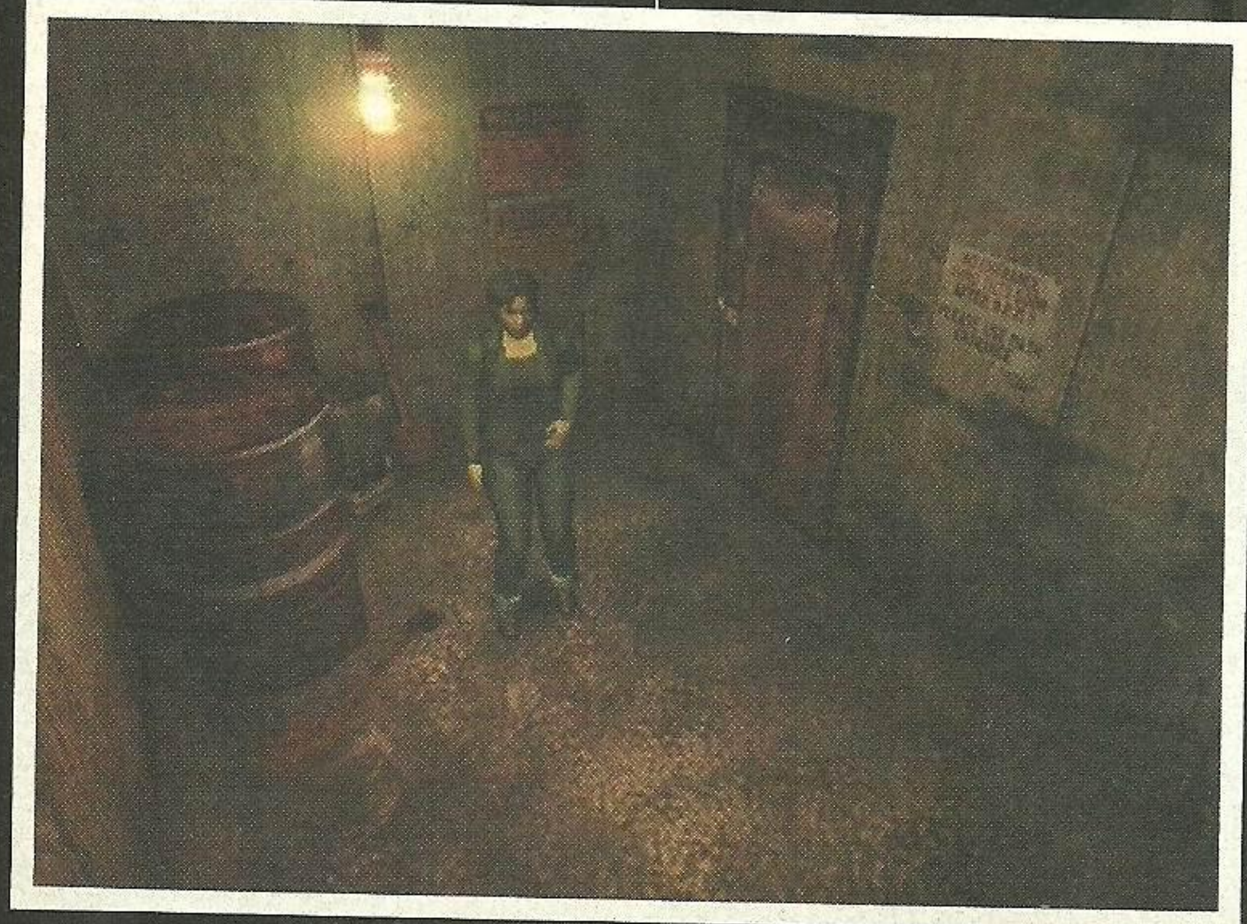
Jim koszykarz – do znalezienia są: White Tanktop, Rare Basketball Shoe, Favorite Uniform, Wide Shorts i Autographed Ball.

8 dodatkowych postaci – ukończ dowolne trzy scenariusze jedną postacią, a w sklepie pojawi się jej kumpel.

Zależnie od poziomu trudności PIN będzie miał wartość 3555, 5315 lub 8211. Trzeba też uważać na glizdora. Po wstukaniu kodu wracaj do windy i jedź na poziom B2F. Wejdź do drzwi naprzeciw windy, przebiegnij przez Laboratorium i sprawdź (Fixed Temperature Experiment Room). Zwab glizdora do środka izolatki, a następnie wybiegnij i podkręć maszynę sterującą temperaturą do oporu. Dziad się usmaży i zostawi kartę (B2F Keycard). Użyj jej na końcu korytarza. Teraz już tylko zdejmij łańcuch z łódki, wsiadaj na pokład i jedź rozbić bossa. Strasznie łatwy. Wystarczy uciekać przed jego ciosami i strzelać w zawory gazowe, gdy jaśnie pan pod nimi przechodzi. Czasem trzeba go też trochę rozruszać, strzelając mu w pysk z bliskiej odległości. Koniec.

Scenariusz IV: Hellfire

Biegnij do boiler room. Po krótkiej animacji zabierz strażakowi identyfikator. Jeśli skończysz planszę z tą błyskotką w kieszeni, czeka Cię niespodzianka (kostium strażaka w sekcji bonusów). Wejdź po drabinie na górę i zgarnij drugą, pośmiertną blaszkę. Wracaj na dziedziniec, gdzie rozpoczynałeś ten scenariusz. Ubij zombiaczka i dostań się drzwiami do korytarza (Corridor). Teraz odszukaj pokój 102 i właź do środka. Pozbieraj akta, naciśnij guzik przy obrazie. Wyjdź na korytarz i sprawdź pokój 103. Naciśnij przełącznik na obrazie, "osusz" pokój i łazienkę z towaru, po czym atakuj apartament 104. Tu uwaga na zombiaka. Usiekaj babę i wciśnij przełącznik na obrazie. Wracaj na korytarz i biegnij schodami na drugie piętro. Odwiedź pokój 202 i przełącz ostatni guzik na obrazie. A teraz już prędko do 204 po złoty klucz (otwórz statuetkę żołnierza na



koniu – ale uwaga! Jeśli źle rozegrałeś zabawę z przełączaniem obrazków, statua się nie otworzy, wówczas trzeba jeszcze raz wybrać się w rejs z przełącznikami). Wyjdź z pokoju, odszukaj schody (obok pokoju 202 – Lounge Stairs) i zasuwaj na trzecie piętro. Wejdź w drzwi obok, do pokoju o nazwie Linen Room. Pozbieraj akta, opuść pokój i odwiedź przybytek numer 30* (TO NIE BŁĄD! Ten pokój naprawdę tak oznakowano!). Zbierz naboje i zioło. Widzisz pęknięcie w ścianie? Strzel kilka razy z shotguna i wejdź w świeżo „wykutą" dziurę. Weź wyrzutnię granatów i wydostań się drzwiami na korytarz. Wróć schodami na drugie piętro i odszukaj drzwi z cyfrowym panelem. Wbij kod – 0721 lub 5128, a w innym przypadku 6354 i tak oto znajdziesz się w połowie drogi, czyli w Security Office. Nagraj stan gry. I opuść pokój drugimi drzwiami. Biegnij do Store Room. Nie musisz, ale czeka tam masa dóbr. Sprawdzone? Zapraszam do Owner's Room. Przeszukaj zakamarki, zejdź na dół wypaloną w podłodze dziurą, odszukaj bardzo ważne akta i wyjdź na korytarz (North West Passage 1). Biegiem do 101. Wypróbuj na sejfie następujące kombinacje: JIA, BAE, FBH, IIB, DCH, CJF lub GGF. Któraś powinna załapać, a Ty zostaniesz szczęśliwym posiadaczem srebrnego kluczyka. Po wyjściu natychmiast odszukaj Power Supply Room (jest nieopodal) i otwórz go za pomocą złotego klucza. Teraz pobaw się w przełączanie świecidełek, a przywrócisz zasilanie w hotelu. Wyjdź z pokoju, użyj srebrnego klucza na drzwiach w głębi ekranu i w ten sposób dostaniesz się z powrotem na korytarz (Corridor). Odszukaj schody i goń na trzecie piętro. Odwiedź apartament 306. Z malutkiego drzewka zabierz czerwony klejnot, a z łazienki pociski z kwasem. Wracaj schodami na drugie piętro do Security Office. Przesuń szafę w stronę siwej statuetki, a odsłoni się sekretne przejście. Zamknięte? Użyj klejnotu na statuecie, a droga stanie otworem. Pozbieraj wszystko, co leży w okolicy i uruchom drabinę na dół. Wyposaż bohatera w wyrzutnię granatów i... Spotkaj się z bossem. Łatwy jest, pod warunkiem, że uruchomisz alarm (to odgoni lickery). Jeden strzał z kwasowego pocisku powinien załatwić sprawę! Koniec.

Scenariusz V: Decisions, Decisions...

Najdłuższy scenariusz tej gry! Rozległy i żmudny. Zaczynamy. Biegnij do jedynych drzwi po lewej stronie hali. Znajdziesz się w 1F Passage Elevator. Nie możesz za wiele zdziałać, ale zabierz zapalniczkę, mapę, stalową rurę i zioło. Opuść przybytek i udaj się do Waiting Room, dokładnie po drugiej stronie hali. Przebiegnij korytarz i wbij się do 1F Passage A. Tradycyjnie – jest jedna ścieżka zakończona drzwiami prowadząca do 1F Passage B. Biegnij nią. Sprawdź korytarz i wyjdź przedostatnimi drzwiami ponownie do Entrance Hall. Teraz pora na Student Affairs Office. Wejdź tam i zabierz pistolet z biurka stojącego na końcu sali. Pozbieraj makulaturę, podnieś obraz, wduś świeżo znaleziony przełącznik, a następnie podejdź do zegara i ułóż wskazówki w następujący sposób (w zależności od poziomu trudności): Easy – 3:25, Normal – 10:05, Hard – 7:40, Very Hard – 2:50. W nagrodę dostaniesz czerwony klejnot. Biegnij do Entrance Hall i włóż klejnot w pysk martwego łosia. Teraz schodami na górę, obiegnij sobie całą górę w poszukiwaniu dodatków, a następnie wejdź w jedyne drzwi na drugim piętrze prowadzące do 2F Passage. Przesuwaj skrzynie, ubijaj umarlaki, a na końcu wejdź do Drawing Room. Zdejmij okulary z rzeźby i wejdź do Presidents' Room. Spod łóżka wygrzeb naboje, a w kominku pociągnij za sznurek. Nieważne który. Pojawi się jakiś zombiak, ale go zabijesz. Wracaj do głównego holu (2F Passage). Sprawdź jeszcze tylko galerię (Art Gallery – drzwi naprzeciw) i zabierz stamtąd niebieski klejnot. Pobiegnij teraz na sam jego koniec korytarza i załóż okularki siwej statuetce. Otworzy się przejście. Zbadaj je. W środku znajdziesz wyrzutnię granatów, ale biegnij dalej korzystając z drabinki na dół. Odblokuj drzwi na końcu i wracaj w ten sposób do Entrance Hall. Wepchnij łosiowi w głowę niebieski klejnot, a otworzą się tajne drzwi. Właź do Study Room. Pozbieraj wszystkie notatki, a zdobędziesz upragniony kod do windy. W takim razie wyjdź z sekretnego pomieszczenia i biegnij do 1F Passage Elevator. Byłeś tam na początku. Skorzystaj z komputera i wprowadź kod (4284 lub 4927 – powinno zadziałać). Teraz szybko do windy i na trzecie piętro. Na miejscu – pozbieraj trochę dóbr w korytarzu i dostań się do Experiment Preparation Room. Zbierz ziółka i przejdź do Experiment Room. Nagraj stan gry i wracaj do windy. Jazda na B2F. Przebiegnij kawałek, a natkniesz się na George'a. Przeszukaj go kilka razy, to znajdziesz kilka piguł. Przejdź przez jedyne drzwi do Pier. Przed Tobą długi most, więc pokonaj go najszybciej jak potrafisz. Uwaga na rekiny! Jak wpadniesz do wody, szybko płyń do brzegu i próbuj ponownie! Wejdź w jedyne możliwe drzwi i obejrzyj animację (żołnierze vs Tyrant). Gramy dalej. Przeszukaj żołnierzy. Jeden ma kartę, a drugi jakieś dokumenty. Odblokuj kartą duże, podwójne drzwi, ale nie wchodź do środka. Zawróć i zejdź przez kanał (ten jest obok bramy) do ścieków. Będąc na dole przeciągnij się wzdłuż rur. Pozbieraj trochę amunicji. Skorzystaj z następnych rur i przeciągaj się dalej. Biegnij metalowymi schodkami po klucz (KEY WITH A RED TAG). Śliczna animacja uświadomi wszystkim, że huntery właśnie wróciły do obiegu. Zbierz klucz i wracaj jedyną niesprawdzoną jeszcze drogą. Dobiegniesz do dwóch drzwi. Jedne prowadzą do Restroom (tam znajdziesz trochę użytecznych zabawek), drugie zaś do Underground Tunnel i to właśnie nimi powinieneś się teraz skierować. Suń prosto i wbijaj się w Passage B. Powybieraj nieco dobroci i przejdź do Passage A. Zabij trupka, leć prosto i właź w drzwi na końcu. Odszukaj schowek (Shed) i zabierz z niego co trzeba (mapa!). Opuść t rupieciarnię i napieraj dalej. Uwaga na trupa! Ubij go i właź w najbliższe drzwi. Water Works Management Office wita. Znajdzie się tu spluwa, zioło, savepoint i jakieś akta. Masz jeszcze klucz z czerwoną etykietą? Odblokuj nim zamknięte drzwi. Podnieś z ziemi pusty kontener i użyj na maszynie. W ten sposób otrzymasz P-Base! Teraz wyjdź z pomieszczenia nowymi drzwiami. Water Tank to nie jest przyjazne miejsce (huntery!). Biegnij mostkiem do maszyny i odblokuj nią drzwi. Pozostaje już tylko zawrócić do Water Purifying Facility (wiem, że to daleko) i bardzo uważać podczas przeciągania się wzdłuż rur (huntery nie śpią!). Teraz dostań się na czerwone kraty, zejdź z nich i biegnij przed siebie, wskocz na podest i do Quality Assurance Testing Room. Przeszukaj pokój i opuść go innymi drzwiami. Znowu jesteś w Underground Tunnel – tym razem od trochę innej strony. Biegnij do następnych drzwi po drugiej stronie sali. Właź po rozwalonej drabinie i wbijaj się w kolejne drzwi. Podnieś kontener, wyjdź z pomieszczenia, skacz do wody i... idź do Water Works Administration Office. Wystarczy wyjść na mostek i przebiec się nim kawałek do drzwi. Użyj kontenera na maszynie i dostaniesz P-Base. Biegnij do Passage B, przebiegnij cały korytarz, aż do Passage A. Tym razem skręć jednak w East Waterway. Tam jeszcze nie byłeś.

Zbiegnij drabiną na dół i wbij się w jedyne możliwe drzwi do West Waterway. Poszukaj drabiny i właź szybko na górę. Jesteś ponownie w B2F Passage Elevator. Idź do windy i jedź na poziom B4F. Olej wszystko, co leży na ziemi. Po prostu idź prosto do Access Waterway. Na pająki też nie zwracaj uwagi. Omiń je ślicznie i dostań się między nimi do Old Subway Tracks. Powinien czekać tu kumpel z V-Poison. Jeśli nie czeka... biegnij w głąb tunelu. Ale wcześniej zabierz z wagoniku Assault Rifle! Biegnij tak długo aż dotrzesz do T-Shaped Passage. Biegnij do następnych drzwi (Underground Management Office). Tradycyjnie – dużo tu towaru, mapa i maszyna do pisania. Biegnij prosto i wczołgaj się w dziurę w ścianie (Emission Tower Inside Wall). Przejdź po wąskiej krawędzi, wczołgaj się do Store Room, zabij zombiaka i sprawdź drzwi do Spare Power Supply Room. Po rozwaleniu ich właź do środka. Kolejne światełkowe puzzle. Rozwiążesz je momentalnie. Wróć do T-Shaped Passage i wbij się drabinką do góry. Teraz w jedyne możliwe drzwi. Biegnij do windy tak szybko jak się da! Jedź do góry. Rozwalaj osy jak chcesz. Po wyjściu z windy szukaj V-Poison do oporu. Aż znajdziesz. Następnie zasuwaj schodami do góry i wejdź w jedyne drzwi. Pozbieraj towar (jest nawet magazynek do automatu!) i wyjdź drugimi drzwiami. Wejdź w podwójne drzwi – te które wieki temu odblokowałeś kartą. Dostań się korytarzem do Entrance Hall. Pojawi się Tyrant, ale go olej. Biegnij za to do windy i jedź na poziom 3F! W końcu masz już wszystkie składniki. Teraz biegiem do Experiment Room. Użyj V-Poison na maszynie. Zrób save. Wracaj do windy i jazda do Entrance Hall. Nie bij Tyranta tylko leć do Waiting Room. Teraz szybko przez Passage A do B i jak tylko Tyrant będzie przechodził pod brzęczącymi kablami, przełącz guziczek na ścianie! Popieści go prąd, a Ty spokojnie zdejmiesz mu z karku T-Blood. Teraz z powrotem do windy i na trzecie piętro. Do mieszarki w Experiment Room. Po zmiksowaniu surowic zasuwaj do Machine Storage Room (drzwi obok). A potem już prosto do Second Hall. Po scence przełącz dwa kompy za martwym profesorem i wracaj do Experiment Room. Zabierz kapsuły z maszyny gdzie mieszałeś surowice i zasuwaj z powrotem do Second Hall. Właź w metalowe, rozsuwane drzwi. Korzystając z przejść wybiegnij przed posiadłość. Po eksplozji zapierniczaj w jedyne możliwe drzwiczki przy bramie. Biegnij przed siebie, aż z góry spadnie Tyrant (tak, on przeżył i w ogóle). Strzelaj w niego, najlepiej z granatnika i unikaj zamaszystej łapy. Kiedy padnie, zmierzysz się z nim ponownie, tym razem na Front Square. Teraz możesz strzelać w niego aż padnie, albo spróbować znacznie lżejszej metody. Podbiegnij do czołgu, odszukaj Injection Gun i załaduj kapsułkami, które wyjąłeś z maszyny mieszającej surowice (Vaccine Capsule) i dobrze przymierz się do strzału. Jeden pocisk powali Tyranta.

I to będzie już naprawdę koniec! ■ ■

POCKET WARRIOR

Wydarzenia i nowości ze świata przenośnych konsolek

Już bardzo niewiele czasu zostało do premiery Nintendo DS w USA i Japonii. Z wypiekami na twarzy będziemy śledzić, jak na tę nowinkę zareagują tamtejsi gracze. A tymczasem zapraszam do lektury Pocket Warriora. [Kaxi]

▷ Chirurdzy na start!

Japoński developer Spike podał do publicznej wiadomości datę premiery swojej pierwszej gry na DS. Tendo Dokuta, czyli symulator chirurga w konwencji anime, trafi na japońskie półki drugiego grudnia tego roku. Tym samym stał się tak zwanym launch title nowego handhelda Nintendo.

▷ Dobra decyzja

Według raportu Nintendo UK, od czasu obniżki ceny GBA SP (24 września) sprzedaż tego sprzętu wzrosła o sto pięćdziesiąt procent względem poprzedniego tygodnia, a niektórzy sprzedawcy odnotowali aż trzystuprocentowy wzrost. W tym samym czasie sprzedano o trzydzieści sześć procent więcej softu. David Yarnton z brytyjskiego oddziału Nintendo dodał, że baza użytkowników nowszej wersji Advance'a przekroczyła tam 1,2 miliona osób.

▷ Puszka Pandory

Nintendo zaprezentowało opakowanie, w jakim sprzedawane będzie ich nowe dziecko – NDS. Do tego Amerykanie dostaną w zestawie grywalne demo Metroid Prime: First Hunt (dawniej Hunters). Co ciekawe, gra oprócz multiplayera ma zawierać również przygodowe misje dla samotnika. Czyżby godny odpowiednik MP z Kostki? Obrazek macie gdzieś tu obok, a samo pudełko do czasu europejskiej premiery pewnie zdąży się zmienić.

▷ Kwas odtajniony

Podczas Tokyo Game Show Konami ujawniło więcej szczegółów na temat swojego najgłośniejszego tytułu dla PSP. Przypomnijmy, że Metal Gear Ac!d to mieszanina skradanki, karcianki oraz gry taktycznej. Wiemy teraz też, że akcja przeniesie nas do roku 2016. Przelatujący nad Afryką samolot pasażerski porywają terroryści. Pech chce, że na jego pokładzie znajduje się poważny kandydat na stanowisko prezydenta. Porywacze jako okupu żądają czegoś o nazwie Pythagoras. Tyle na temat fabuły. Przy grze nie dłubie pan Kojima, gdyż producentem został Masahiro Hinami (ostatnio pracował przy Boktai na GBA). Funkcję reżysera sprawuje Shinta Nojiri (Metal Gear na GB), a stanowisko character designera piastuje Tsubasa Masao (ZOE 2).

▷ Czas to pieniądz

Sony wreszcie rozwiało wszelkie wątpliwości na temat żywotności baterii w swoim nowym, przenośnym dziecku. Otóż jeśli zechcemy posłuchać muzyki, będziemy mogli to robić nieprzerwanie przez dziesięć godzin. Oglądanie filmów ograniczy się do dwóch i pół godzinki, a granie do ośmiu. Przy czym Sony zapowiada, że do zestawu developerskich dołączy „emulator baterii", by przypadkiem niezależnie studia nie obciążyły za bardzo konsolki. Tuszowanie własnych niedociągnięć, czy troska o klienta? Każdy zinterpretuje to na swój sposób.

▷ Dziwolągi nie tylko od Ninny

Kotek Toro, który swą karierę rozpoczął na PSX (pamięta go ktoś?), trafi również na PSP. Nieznany jest jeszcze żaden, nawet roboczy, tytuł, ani o czym będzie ta gra, ale wygląda mi to na połączenie PictoChat z grą edukacyjną. Poniżej pierwszy screen.

W kociej szkole kici miau, każdy kotek mówić chciał... Raczej nie widzimy tej pozycji jako naszego tytułu startowego .

▷ PSP rośnie w siłę

Kolejne gry dołączyły do coraz większej listy zapowiedzi dla PlayStation Portable. Pierwszą jest konwersja z PC kryjąca się pod nazwą Legend of Heroes: Gagharv Trilogy. Szykuje się śliczny „erpeżek". Portem zajmuje się Falcom, a wydawcą zostało Bandai. Nic więcej na razie nie wiadomo.
Druga produkcja również należy do gatunku rpg, ale tym razem z przedrostkiem „action". Akcja Rengoku: The Tower of Purgatory przeniesie nas do przyszłości i pozwoli wcielić w cyborga imieniem A.D.A.M. Główny bohater budzi się w głębokim lochu i postanawia za wszelką cenę poznać swojego stwórcę. Do tego dochodzą pytania na tematy egzystencjalne. Producentem jest Hudson.
Zaś Sony majstruje przy Hot Shots Golf Portable (tudzież Everybody's Golf Portable). I właściwie tyle wiadomo. Są za to screeny, jeden nawet w okolicy tego newsa.

W Japonii będzie to olbrzymi hit. My też nie pogardzilibyśmy takim fajowym kieszonkowym golfem.

▷ Pan koparka

Namco ujawniło więcej szczegółów o jednej ze swoich produkcji dla Nintendo Dual Screen. Mowa o Mr. Driller DS (tytuł roboczy). Rozgrywka toczyć się będzie na obu ekranach, przy czym częściej zerkać będziemy na ten dolny, gdyż tam zobaczymy swojego bohatera. Na górnym ukazana będzie część planszy, którą już przebyliśmy, co ma ułatwić ewentualny powrót. Sterowanie odbywać się będzie zarówno przy pomocy D-pada, jak i touch screena. Przy czym drugi sposób ma być podobno bardziej opłacalny. Oprócz tego dojdzie całkiem nowa opcja zabawy nazwana „Pressure Mode". Zadaniem gracza, oprócz drążenia dziur, będzie tutaj ucieczka przed wielkim wiertłem, które stara się dopaść bohatera. W grze będzie dostępnych sześć postaci, każda z inną charakterystyką. W bezprzewodowym multiplayerze udział weźmie pięć lub sześć osób (dokładna liczba nie jest jeszcze ustalona). Namco nie podało daty premiery, ale stwierdziło, że gra jest gotowa w 70%.

▷ I jak tu inwestować w nowe pomysły?

Nintendo of America podało wyniki sprzedaży Pokemon LeafGreen i RedFire (recenzja w zeszłym numerze, ocena 6.5) na tamtejszym rynku. Otóż w ciągu 21 dni od dnia premiery – siódmego września – nabywców znalazło milion kopii gry! Tylko patrzeć, jak zaleje nas fala remake'ów.

▷ Ploteczki

Bardzo możliwe, że na nadchodzących handhledach zaleją nas konwersje z dużych konsol. Już teraz wiele zapowiedzi, to gry przeniesione z innych platform, a według niepotwierdzonych wiadomości może być tego jeszcze więcej. Według plotek na PSP zmierzają konwersje Killzone i Onimusha, a na NDS Soul Calibur z DC. Czy to okaże się prawdą? Pożyjemy, zobaczymy, ale tytuły niczego sobie.

▷ Z grubej rury

Majesco powoli staje się moim ulubionym developerem tworzącym na DS. Dopiero co pisałem o ciekawie zapowiadającym się Moonlight Fables, a firma już wyskoczyła z kolejnym tytułem. Nanostray, bo o nim mowa, to shooter 3D. Niewiele jeszcze o nim wiadomo, ale na pewno zapewni nam bogaty arsenał broni, dodatkowe opcje gry do odkrycia, a także obsługę touch screena. Na tym ostatnim ma być wyświetlany interaktywny radar, dzięki któremu namierzymy przeciwników. Majesco wspomina coś o rankingu online z najlepszymi wynikami graczy, ale nie wiadomo jak to ma wyglądać. Developerem jest Shin'en, a data premiery nie została podana, choć przypuszczalnie będzie to początek przyszłego roku.

▷ Pierwszy crap

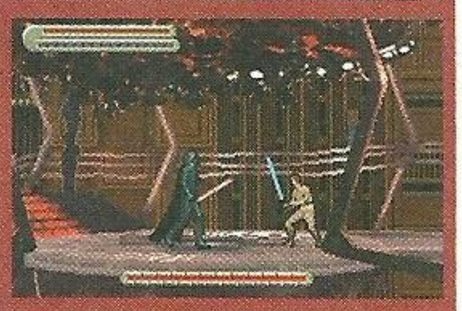
Tennis No Ouji-Sama 2005 Drive Hook lub po prostu Prince of Tennis to sportówka oparta na popularnej w Japonii mandze. Samo Konami nie wypowiedziało się jakoś rozlegle o swoim produkcie, ale wiele rzeczy można wyczytać ze screenów. Niemal pewne jest, że tenis ten nie będzie pozbawiony elementów erpega, w postaci rozmów z postaciami i podnoszenia własnych statystyk. Premiera została enigmatycznie ustalona na rok 2005.

Grand Theft Auto Advance

W momencie, kiedy trzymacie ten numer Neo Plus, w sklepach powinna być już dostępna prawdopodobnie najlepsza gra na GBA. Mowa o Grand Theft Auto Advance, kieszonkowym wcieleniu jednej z najpopularniejszych serii na świecie. Powraca widok z góry, tak jak to miało miejsce na PS one. Wprawdzie grafika została zdegradowana to pełnego 2D, ale cały urok pozostał bez zmian. Na ulicach panuje spory ruch, pojazdy ulegają stopniowemu uszkodzeniu, policja stawia zapory, karetka przyjeżdża po rannych... Słowem wszystko, co znamy z dwóch pierwszych części znajdzie się na GBA! Będzie można zarabiać rozwożąc ludzi taksówką, gasić pożary wozem strażackim, a także urządzać krwawe rozróby przy pomocy szerokiego arsenału. W fabułę wprowadzą nas dialogi, okraszone klimatycznymi rysunkami. Na przykład takim, jak poniżej. Trzymam kciuki za ten tytuł, choć w zasadzie niepotrzebnie - po prostu nie można tego spieprzyć.

STAR WARS TRILOGY Apprentice of the Force

Nie mam pojęcia, ile już razy odgrywałem kluczowe momenty z trylogii Gwiezdnych Wojen. Tak więc nie stanowi większej różnicy, jeśli odegram je jeszcze raz.



▷ Powyższy tytuł to klasyczny przedstawiciel side-scrollowanych zręcznościówek, gdzie większość czasu zajmuje skakanie po platformach, walka z przeciwnikami oraz rozwiązywanie nieskomplikowanych puzzli. Gracz wciela się tu w niejakiego Luke'a Skywalker'a i pomaga mu wypełnić jego przeznaczenie. Początkowo uzbrojony jedynie w blaster, z czasem zwiększy swój ekwipunek i nauczy nowych zdolności. A jest tego niemało. Nowe rodzaje broni, w tym legendarny miecz świetlny, oraz arkana władania mocą tylko czekają na odkrycie.
Gra została podzielona na misje, między którymi gracz ma szansę obejrzeć kilka słabych obrazków i przeczytać krótkie wprowadzenie. Za wielki plus poczytuję fakt, że po ukończeniu każdego levelu stan gry zapisuje się automatycznie. Podczas zabawy wyraźnie widać, że autorzy starali się jakoś uatrakcyjnić dość schematyczną rozgrywkę. Na każdej planszy znajduje się kilka miejsc, w których kamera zatrzymuje się, obraz staje się panoramiczny, a ze wszystkich stron nadchodzą wrogowie, których trzeba się pozbyć, by przejść dalej. Do tego czasem dochodzą półbossowie. Skłamałbym mówiąc, że to rewelacyjny patent, ale jakaś myśl w tym jest. Dodatkowo podczas przygody graczowi towarzyszy niekiedy wierny R2-D2 – dzięki niemu Luke otworzy niektóre przejścia. W niektórych etapach Luke wskoczy za stery Sokoła Millennium, X-Winga oraz ścigacza. Akcja wówczas pokazana jest z góry, a poziom adrenaliny znacznie się podnosi w porównaniu do „normalnych" misji. Takie wstawki są zawsze fajne, choć naturalnie przez lata grania na mniej potężnych systemach mieliśmy ich multum. Oryginalnie prezentuje się oprawa. Wszystkie obiekty wykonane są w standardowy dla gier 2D sposób, z wyłączeniem postaci, które przywodzą na myśl komiks bądź kreskówkę. Tła są dość schludne, niekiedy zbyt puste, ale nie poczytuję tego za jakąś znaczącą wadę, gdyż w sumie grafika prezentuje się całkiem dobrze. Co do oprawy dźwiękowej, to nie ma tu żadnych niespodzianek. Znane, filmowe motywy są od czasu do czasu zagłuszane piskiem laserów bądź odgłosami wybuchów. Pięknymi piskami, naturalnie - pochodzą wprost z filmów.
Star Wars Trilogy to rzetelny produkt, który nawet nie próbuje uchodzić za grę wybitną. Nie sili się na nowe rozwiązania, ale zgrabnie łączy w sobie najlepsze cechy zręcznościówek. Jeśli ktoś nie chce czekać na nadchodzące hity, może zainwestować w ten produkt. ■ ■

- **Wydawca:** Ubisoft
- **Producent:** Lucasarts
- **Liczba graczy:** 1-2

8.2

A od tego raczej z daleka

Thunderbirds – To przygodówka, w której akcję obserwujemy z rzutu izometrycznego. Dość szybko pod komendą gracza znajdą się trzy osoby. Można sterować jedną postacią, dwoma lub wszystkimi naraz. Zmiany wymusza sama gra, gdyż każdy ma inne zdolności. Wysportowany chłopak potrafi przeskoczyć rozpadliny i przesunąć ciężką skrzynię, zaś jego niewysoki kompan zmieści się w trudno dostępne przejścia. Brzmi dość ciekawie, ale takie nie jest. Biegamy po szkaradnych pomieszczeniach w poszukiwaniu kluczy i innych pierdół, od czasu do czasu rozmawiając z napotkanym człowiekiem. Zero w tym zabawy. Wszystko jest nudne, prymitywne i brzydkie. Gwarantuję Wam, że, jeśli dotknie Was nieszczęście posiadania tego tytułu, wyłączycie go po pięciu minutach. **[2/10]**

MegaMan Zero 3

▷ Tasiemca od Capcomu część kolejna. I jak zawsze, albo niemal zawsze: nic tu nowego.
Zabawa zaczyna się od nudnego i zbyt długiego intra, w którym główny bohater zostaje wplątany w wir wydarzeń. A wir ów to nieustanne strzelanie do różnej maści przeciwników, skakanie po platformach oraz od czasu do czasu potyczka z bossem. Widzieliśmy już

to wiele razy i nie widzę powodu, dla którego ktoś chciałby to zobaczyć znowu. Chyba, że jest maniakalnym fanem MegaMana...
Naturalnie po drodze gracz znajduje dopałki, które, raz uzupełniają pasek zdrowia, a to wzmacniają pancerz lub zwiększają siłę ognia. Warto zakręcić się po planszy w ich poszukiwaniu, by przy spotkaniu z bossem nie było płaczu i zgrzytania zębów. A na tych, jak zawsze, trzeba znaleźć sposób i wypracować odpowiedni schemat. Graficznie jest dość przeciętnie, ale nie źle. Co znaczniejszych wrogów wykonano z dbałością o szczegóły, a licznie wstawki w postaci obrazków też prezentują poziom do zaakceptowania. Na tła również nie można narzekać, pod warunkiem,

że lubi się wnętrza futurystycznych statków i baz. Oprawa dźwiękowa po prostu jest, nie zachwyca, a po dłuższym czasie zaczyna drażnić. Choć wątpię, by ktokolwiek dotrwał do tego „dłuższego czasu". W sumie: odgrzewany kotlet. ■ ■

- **Wydawca:** Capcom
- **Producent:** Capcom
- **Liczba graczy:** 1

5.1

Advance Guardian Heroes

▷ Co starsi górale pamiętają zapewne hit ze świętej pamięci Saturna, pod tytułem Guardian Heroes. Powyższy tytuł nie jest, jak większość pewnie zakłada, remake'em tamtej produkcji, ale pełnoprawną kontynuacją.
AGH to side-scrollowana bijatyka z gatunku tych, co to „idziemy w prawo". Jednak oprócz całkiem zaawansowanego systemu walki, znajdziemy tu także elementy rpg

w rozbudowywaniu postaci. A tych ostatnich jest w sumie dwudziestka. Również trybów rozgrywki do wyboru jest całkiem sporo. Głównym jest naturalnie Story Mode, które można ukończyć zarówno samemu, jak i w kooperacji z kumplem. Idąc dalej tropem multiplayera, w bratobójczej walce może zmierzyć się do czterech posiadaczy cartridge'a.
Co lepsze, AGH nie jest grą do popykania i odstawienia na półkę. Opanowanie postaci i skuteczna walka to nie lada wyzwanie. Na szczęście autorzy przygotowali ze swej strony tutorial oraz trening. Tak więc gwarantuję Wam, że jeśli znajdziecie w sobie wystarczająco dużo samozaparcia, spędzicie spora czasu nad tą grą.

Oprawa jest dobra, ale nic ponadto. Rozbłyski, wybuchy, obiekty i tła są w porządku, ale nie ma za bardzo nad czym się rozpływać. Design też jest dość specyficzny, ale da się przełknąć. Fajowa, wciągająca i satysfakcjonująca zabawka. ■ ■

- **Wydawca:** Ubi Soft
- **Producent:** Treasure
- **Liczba graczy:** 1-4

8.0

Need for Speed: Porsche Unleashed

▷ To coś dla mnie – pomyślałem, widząc kolejne wyścigi 3D na GBA. Włożyłem więc czym prędzej carta do paszczy kieszonsolki i przesunąłem suwak do pozycji ON. Już w menu powitała mnie zbudowana z polygonów bryka. A także kilka opcji do wyboru. Najbardziej intrygująco prezentowało się Evolution, czyli kariera, w której między innymi odblokujemy nowe wózki.

Gdy już trafiłem na start, przywitał mnie widok zza kierownicy. Co ciekawe, można też rozglądać się na boki. Całkiem ładnie, panowie koderzy. Pojazdy są trójwymiarowe, ale rzecz jasna zbudowane dość prymitywnie. Za to można ścigać się aż z siedmioma oponentami naraz. Co do otoczenia, to jest ono dość ubogie (głównie ściana lasu), ale trafia się czasem jakiś tunel czy domek na poboczu. Muszę też dodać, że kolizje zrealizowano słabo, choć ciut lepiej niż V-Rally 3. Auta prowadzi się całkiem przyjemnie i prosto, jak to w zręcznościowych wyścigach. Trochę gorzej ma się sprawa z poślizgami, ale nadal jest nieźle. Razi tylko nie do końca płynna animacja.

Podsumowując, jeśli koniecznie chcecie wyścigów na swojego kieszonkowca, a V-Rally 3 jest już za Wami, to możecie zaopatrzyć się w Need for Speed: PU. Choć nie może rywalizować z mistrzem, nadal jest to konkretna gra. ■ ■

- **Wydawca:** EA
- **Producent:** EA
- **Liczba graczy:** 1-4

8.1

Fifa Football 2005

▷ EA Sport jak zawsze stanęło na wysokości zadania i do swojej gry wrzuciło bogatą licencję. Miłośnik futbolu poczuje się jak w niebie, przebierając spośród trzystu pięćdziesięciu drużyn klubowych i narodowych, zapełnionych prawdziwymi nazwiskami graczy. Znalazły się tu nawet trzy teamy z naszej ojczyzny: Wisła Kraków oraz dwa kluby stołeczne: Legia i Polonia.

Zadbano również, by rozgrywka nie znudziła się zbyt szybko. Oprócz sparingu znalazł się tu także multiplayer dla maksymalnie czterech osób, tryb Challenge z wytycznymi do określonych meczów, a także opcja kariery, gdzie można przez pięć sezonów poprowadzić swój ulubiony zespół na szczyty piłkarskiego świata. Sam mecz nie wygląda już tak różowo. Zawodnicy, a przede wszystkim piłka, są niewielcy i mało wyraźni, przez co można mieć problemy w sterowaniu. Całkiem dobrze rozwiązanym, nawiasem mówiąc. Z uwagi na ograniczoną ilość przycisków zabrakło tu wymyślnych zagrań – oprócz najbardziej podstawowych możliwe jest jedynie podanie z natychmiastowym

odegraniem. Co za tym idzie, akcje przeprowadza się dość schematycznie i nie ma tu mowy o jakiejś finezji. Niemniej pobawić się można bez skrzywienia, ale nie jest to gra na miesiące czy lata, a raczej na kilka meczyków dziennie. ■ ■

- **Wydawca:** Electronic Arts
- **Producent:** EA Sports
- **Liczba graczy:** 1-4

7.0

PES PARTY

Pro Evo i jego liczne rodzeństwo od środka

Jesteśmy w szoku i to podwójnym. Pierwszy związany jest oczywiście z premierą Pro Evo 4, ale ten był w miarę spodziewany. Za to zupełnie nie spodziewałaliśmy się, że nasi dzielni kopacze wygrają na jesieni wszystkie wyjazdowe mecze eliminacji do World Cup 2006 i poniosą tylko jedną, planową zresztą, porażkę z Anglią. Reprezentacji gratulujmy Frankowskiego! [Marcellus & Amar]

Premiera Pro Evolution Soccer 4 miała miejsce 15 października, a więc na krótko przed pojawieniem się nowego numeru Neo Plus. W trosce o Wasze umiejętności i z nadzieją, że nabyte tu informacje wykorzystacie w następnym turnieju organizowanym przez nasz magazyn oraz innych międzynarodowych rozgrywkach, serwujemy Wam poradnik do nowej odsłony naszej wspólnej obsesji.

Klawiszologia dla posiadaczy Xboxa

A = X	B = O
X = Kwadrat	Y = Trójkąt
L = L1	R = R1
Biały = L1	Czarny = R2

Atak

■ **X** – zwykłe podanie po ziemi, dłuższe przytrzymanie spowoduje podanie do bardziej oddalonego zawodnika

■ **O** – podanie „górą", im mniejsza moc, tym dokładniejsze podanie

■ **Kwadrat** – strzał

■ **Trójkąt** – wypuszczenie i tak samo, jak w przypadku X'a – im dłużej, tym dalej poleci podanie

■ **L1** – zmiana zawodnika

■ **R1** – szybki bieg, gdy dwa razy szybko wciśniemy R1 zawodnik wypuści sobie piłkę na większą odległość, można oczywiście powtarzać cały czas, gdy mkniemy po skrzydle

■ **L2** – wciskany z innymi przyciskami powoduje zmianę taktyki lub nastawienia ofensywnego drużyny

■ **R2** – bieg średniej szybkości, przycisk zwodów, wybieganie na pozycje po oddaniu piłki do innego gracza

■ **R1+R2** – przytrzymane równocześnie powoduje bardzo dalekie wypuszczenie piłki podczas zmiany kierunku biegu

Obrona

■ **X** – odbiór piłki, przytrzymane z R1 sprawia, że nasz zawodnik będzie ganiał za przeciwnikiem z piłką

■ **O** – wślizg

■ **Kwadrat** – wykopanie piłki w obronie, przywołanie drugiego obrońcy. Można stosować razem z X i R1, wtedy dwóch naszych graczy podwoi przeciwnika z gałą przy nodze

■ **Trójkąt** – wyjście bramkarzem

■ **L1** – zmiana zawodnika

■ **R1** – szybki bieg

Okej, gdy nauczycie się używać już podstawowych zagrań, będziecie mogli zająć się bardziej skomplikowanymi technikami, o których poniżej.

Podania na dobiegnięcie

Podania L1+O działają z każdego miejsca na boisku.

■ **L1+O (x1)** – Podanie, które przy szybkich napastnikach może okazać się kluczowym w rozgrywce. Piłka wędruje wysoko i jest skierowana do najbardziej wysuniętego zawodnika na połowie przeciwnika.

■ **L1+O (x2)** – To samo, tyle że jest szybsze i ma niższą trajektorię lotu – osobiście uważam je za najlepsze, bo jeśli poślemy piłkę L1+Ox1, to bardzo często obrońcy wybijają ją główką, a to zagranie nie dość, że jest bardzo szybkie, to jeszcze leci na wysokości klatki piersiowej.

■ **L1+O (x3)** – Ten sam patent, tyle że po ziemi. Rzadko używany przeze mnie, ale czasami się jednak przydaje.

Dośrodkowania

Poniższe dośrodkowania trzeba wykonywać mniej więcej z wysokości pola karnego.

■ **O (x1)** – zwykłe, wysokie dośrodkowanie, najczęściej na główkę.

■ **O (x2)** – szybkie dośrodkowanie, rzadziej na główkę, częściej na wolej.

■ **O (x3)** – centra po ziemi, przydatna, gdy ze skrzydła wchodzimy już w pole karne, w którym jest dość tłoczno, ale przeważają nasi.

Podania One-Two

■ **L1+X** – Rozpoczęcie podania One-Two, czyli zagranie z tzw. „klepki". Rozpoczęcie dlatego, że mamy do wyboru dwie opcje – oddanie po ziemi, albo „górą". Jeśli szybko po wciśnięciu początkowej kombinacji zdecydujemy się wdusić X, to dostaniemy piłkę po ziemi, jeśli zapodamy O, to otrzymamy podanie „górą".

■ **L1+Trójkąt** – podanie, które święciło swoje triumfy w psx'owych odsłonach ISS i PES. Jest to podanie na dobieg idące nad głowami obrońców. Gdy dłużej przytrzymamy kombinację, podanie powędruje dalej i wyżej.

Strzały

■ **Kwadrat + R1** – płaski lob, najefektywniejszy wtedy, gdy znajdujemy się już w polu karnym, a bramkarz właśnie rzuca nam się pod nogi. Można go też wykonać naciskając R1 już po naciągnięciu paska strzału, ale przed jego oddaniem.

■ **Kwadrat + L1** – wysoki lob, do wykorzystania podczas akcji przed polem karnym, gdy widzimy, że bramkarz wychodzi dość daleko od linii bramkowej. Opanowane jest zabójczą bronią, niemała część bramek pada właśnie po tym strzale.

■ **Kwadrat+R2** – jest to mocny, często podkręcony strzał, który czasem jest zabójczy nawet z dużej odległości.

■ **LaBona Shot** – strzał ze skrzyżowanych nóg, który mogliście zaobserwować na Euro2004 w wykonaniu Cristiano Ronaldo. Zawodnikiem, którym wykonuję ten specjal jest Recoba – lewonożny. Wbiegam w prawą część pola karnego bez R1, drepcząc. Później robię sidestep (R2+dół). Po jakichś dwóch sekundach wciskam przód, po to żeby Recoba wypuścił sobie piłkę i prawie w tym samym momencie wciskam strzał+kierunek. Strzelam po długim słupku, bo tylko wtedy nogi piłkarza się krzyżują. Dużo satysfakcji gwarantowane!

■ **Drive Shot** – Jeśli ktoś pamięta mecz Paragwaj – Dania z MŚ 2002 w Korei i Japonii, to wie jaki gol Paragwajczyka to rzeczony drive shot. Polega on na tym, że musimy wcisnąć strzał tuż przed tym, jak piłka opadnie na ziemię. Jeśli się uda, futbolówka nabiera rotacji, leci wysoko i bardzo szybko. Piękne, ale niezwykle trudne do wykonania.

A teraz ulubiona część każdego hardcore'owca.

Zwody i zagrania specjalne

■ **Kwadrat+X** – standardowy zwód. Piłkarz udaje strzał i oszukuje obrońcę. Możemy wybrać kierunek, w którym piłkarz ma powędrować po zwodzie. Ośmieszamy tym obrońców w środku pola i bramkarzy.

■ **Kwadrat, Kwadrat+X** – podwójne markowanie strzału.

■ **Kwadrat, Kwadrat, Kwadrat+X** – potrójne markowanie strzału, najtrudniejsze do wykonania.

■ **Kwadrat, Kwadrat+R1** – markowanie strzału, a tuż po nim lob. Wymaga niezłego refleksu. Ja połamałem R1 od tego.

■ **O+X** – markowanie podania „górą" lub dośrodkowania, czasami się przydaje.

■ **L1 (x2)** – tzw. przekładanka, można po niej wypuścić piłkę do przodu, albo zrobić zwód w prawo lub lewo. Rzadko się przydaje.

■ **R2 (x2)** – też przekładanka, ale szybsza i już nieco bardziej przydatna.

■ **Wypchnięcie przeciwnika** - gdy piłka zbliża się do przeciwnika, wciśnij R2 i wbiegnij na niego.

■ **Sidestep** - gdy biegniesz z R2 wystarczy nacisnąć górą lub dół w zależności od tego, w którą stronę nasz gracz ma zrobić ten zwód. Sidestep jest podstawowym zwodem w PES4. Można go również przedłużyć puszczając wszystkie przyciski – piłkarz będzie cały czas biegł bokiem w kierunku, który wcześniej wyznaczyliśmy.

■ **Poruszanie się z piłką do tyłu po sidestepie** - podczas wykonywania sidestepu wciśnij tył, a zawodnik postawi nogę na piłce i zacznie się z nią cofać. Raczej mało przydatne.

■ **Zatrzymanie zawodnika w miejscu** - czasami zdarza się, że nasz zawodnik biegnie za piłką niczyją i próbuje ją ratować przed wyjściem w aut, a nam jest to nie na rękę. Wystarczy w takim wypadku nacisnąć R1+R2 i dać kierunek przeciwny niż ten, w którym biegnie, a stanie jak wryty.

■ **Odwołanie podania „górą" lub strzału** - po naciągnięciu paska nie zawsze chcemy, żeby nasz zawodnik strzelał lub podawał, bo może być np. odwrócony plecami do bramki. Nie chcemy także, żeby robił zwód – w takim wypadku należy po prostu nacisnąć R2, a nasz gracz zmieni zdanie i nie będzie próbował podawać lub strzelać.

■ **Zatrzymanie się przed rywalem z piłką przy nodze** - puść wszystkie kierunki, naciśnij i przytrzymaj R2 (jeżeli właśnie biegniesz z R2 to po prostu puść kierunki). Bardzo przydatne zagranie.

■ **Zatrzymanie się przed rywalem i wypuszczenie piłki w kierunku biegu lub przeciwnym** - jak wyżej, ale zaraz po zatrzymaniu wciśnij kierunek, w którym chcesz dalej biec. To zagranie jest nieodzowne w PES4 i padają po nim piękne bramki z wrzutek. Szczególnie podczas kontr.

■ **Markowanie minięcia** - po zatrzymaniu z R2 wciśnij dwa razy szybko dół lub góra na padzie (jeżeli biegniesz w lewo lub w prawo). W zasadzie zagranie tylko na pokaz.

■ **Wypuszczenie piłki do strzału lub podania** - po zatrzymaniu z R2 wciśnij jednocześnie L1 i R1. Rzadko się naprawdę przydaje, ale czasami można je zastosować, gdy ma się sporo miejsca przed sobą.

■ **Roulette** - zwód Zidane'a jest dość prosty do zrobienia – wystarczy zakręcić pełne kółko prawą gałką analogową. Ruletka czasami bardzo się przydaje. Aha, kierunek obrotu wyznaczamy kręcąc kółko w lewo lub prawo.

■ **Podrzucenie piłki** - szybkie machnięcie dół-góra na prawej gałce analogowej. Z tego zagrania można pokusić się o niezłą petardę nawet z bardzo dużej odległości. Da się także przelobować w ten sposób bramkarza.

■ **Zmylenie przeciwnika balansem ciała** - kiedy biegniesz trzymając R2 z lewej na prawą stronę ekranu, wciśnij prawo-dół (jeżeli gracz jest prawonożny) tuż przed tym jak stopą dotknie piłki. Wymaga treningu, ale jest całkiem przydatne.

■ **Zmylenie przeciwnika balansem ciała i przełożenie piłki na drugą nogę** - kiedy biegniesz trzymając R2 z lewej na prawą stronę ekranu, wciśnij prawo-góra (jeżeli gracz jest prawonożny) tuż przed tym jak stopą dotknie piłki. Nawet lepsze niż sam balans tułowiem i można po tym zagraniu mocniej strzelić.

■ **Przekładanki i zmyłki można łączyć w kombosy:**

- rozpocznij przekładanie nóg nad piłką (L1x2), potem wciśnij prawo-dół (jeżeli gracz jest prawonożny) tuż przed tym jak stopą dotknie piłki. Ten zwód może być też wykonany przy użyciu pojedynczej przekładanki R2x2, balans ciałem razem z krótkim przełożeniem nóg nad piłką.

- rozpocznij przekładanie nóg nad piłką (L1x2), potem wciśnij prawo-góra (jeżeli gracz jest prawonożny) tuż przed tym jak stopą dotknie piłki. Ten zwód może być też wykonany przy użyciu pojedynczej przekładanki R2x2 – połączenie balansu ciała z przełożeniem piłki na drugą nogę.

To tyle w tym miesiącu. W przyszłym zajmiemy się podstawowymi zasadami i taktykami w PES4, czyli jak atakować i nie dać się skontrować oraz zapraszamy na wykład pod tytułem – „Czy posiadanie piłki się opłaca?". I nie bójcie się, prelegentem nie będzie nasz (nie)ulubiony trener kadry narodowej, bo on, jak wszyscy doskonale wiecie, warsztat trenerski ma na strychu, a nam nie chce się tak wysoko włazić.

PS ONE ZONE

W co grać, jeśli w dalszym ciągu macie PS one

Gry RPG na PS one to zbyt bogata dziedzina, żeby zamykać ją w jednym wydaniu naszego retro-działu. W tym miesiącu kontynuujemy pochód przez japońskie tytuły role-play, udowadniając, że nie tylko Squaresoft miało na tym polu coś do powiedzenia. Bardzo ładnie walczyło również Konami wraz z nienajgorzej radzącym sobie Sony. Mieczyki w dłoń! [Matt]

Poprzedni miesiąc obfitował w erpegowe hity, które rozeszły się po świecie w zastraszających ilościach egzemplarzy. Każdy posiadacz szarego sprzętu rozpozna Clouda Strife'a, a obudzony w nocy wyrecytuje imiona pań towarzyszących Squallowi. Tu wszystko jasne. Dziś skupimy się na tytułach, których potęga została nieco przyćmiona światowymi premierami kolejnych produkcji Squaresoftu. Na początek koniecznie sprawdźcie jednego z najstarszych erpegów spod igły Konami o nazwie **Suikoden**. Historia tej gry opowiadała o synu potężnego generała Teo, który w pewnym momencie zorientował się, że całe życie minęło mu na służbie po złej stronie barykady. Chłopak niezwłocznie przyłączył się zatem do opozycyjnej Liberation Army, gdzie szybciutko został wybrany nowym liderem. W ten sposób pragnął ostatecznie zaprowadzić pokój i wolność w rodzimym kraju. Suikoden to stary, siedmioletni towar, ale złego słowa o nim nie powiem. Swego czasu charakteryzował się naprawdę ładnymi krajobrazami i efektami rzucanych czarów. Nie do pogardzenia był fakt, iż drużynę gracza zasilić mogło łącznie 108 grywalnych postaci, z czego jedne przyłączały się dobrowolnie, a inne należało jakoś do siebie przekonać (najlepiej mini-questami). Dech zaparła mi akcja, gdy jeden z moich legionistów pokusił się o zdradę, a potem to ode mnie zależało czy mu przebaczę, czy nie. Naprawdę dobry tytuł. Sprawdźcie go, jeśli w 97 roku poza FFVII nie widzieliście nic innego.
Godny polecenia jest także sequel, który zaświecił na horyzoncie dokładnie dwa lata później. **Suikoden II**, poza zmianami w szacie graficznej podobnie jak poprzednik opierał się na turowym systemie walki, gdzie postacie można było dowolnie dobierać w drużyny, wyposażać w czary (tzw. Runy) i łączyć w zespołowych atakach tworząc długie kombosy. W roli głównej tradycyjnie umieszczono nienazwanego bohatera, członka grupy Alliance, wychowanego za młodu przez cichego, ale zabójczego mistrza. Suikoden II pozwalał na zabawę stu ośmioma postaciami i być może ten argument przekona Was do tego tytułu. Ale lecimy dalej.

Fanatycy anime, być może nadszedł czas, aby rozejrzeć się za **Wild Arms**, grą RPG, której siła leżała w trzech rzeczach – dobrym scenariuszu, naprawdę klasowej muzyce i kapitalnych anime'owanych filmach. Akcja Wild Arms toczyła się w tajemniczym świecie, zwanym Faragia, gdzie trzech nieznajomych, znanych później jako Rudy Roughnight – łowca snów, Jack Van Burace – poszukiwacz skarbów i Cecilia Lynn Adelhyde (księżniczka szkoląca się w magicznym rzemiośle) doszło do wniosku, że najwyższa pora uratować świat. Z pomocą obcej rasy ELW i Obrońców – trójka pociech rzuciła wyzwanie panoszącym się po świecie metalowym demonom.
Zadanie gracza polegało na podróżowaniu po świecie Fargaii (nawet na ramieniu wielkiego golema!), zanurzaniu się w jaskiniowe labirynty, przemierzaniu zbiorników wodnych i tłuczeniu z napotkanymi demonami. W Wild Arms powinny spodobać się Wam w pełni trójwymiarowe sceny walk podczas których świszczą najprzeróżniejsze rodzaje broni, poprawiane ślicznymi czarami. Na całym tym bitewnym przepychu na szczęście nie ucierpiały tła, które (przykładowo) w FFVII były ohydne. Aha, przy okazji rozwiązywania prostych zagadek okazało się, że mają one wpływ na podnoszenie statystyk postaci. Bohatera pakowało się poprzez udział w walkach i rozwiązywanie zagadek. Nieźle. Tylko w ten sposób dało się dogrzebać do niektórych ukrytych umiejętności. Wild Arms nie było nawet w połowie tak fajne jak Final Fantasy VII, ale nigdy nie miało takiego zamiaru. Ten tytuł chciał po prostu umilić czekanie na wielkie uderzenie Squaresoftu.

Pora jednak na dużą niespodziankę prosto z obozu Sony. W 2000 roku ukazało się czteropłytowe, wypchana doskonałymi animacjami i grafiką **Legend of Dragoon** – opowieść o chłopaku, który w chwilę po tym jak został uratowany od śmierci przez olbrzymiego smoka, odnalazł swoją wioskę pogrążoną w ruinie. Podróżowanie po świecie nie przysparzało problemów – od czego mapa i nazwy ważniejszych lokacji? Bardzo dobry był system walki pozwalający na budowanie wielociosowych kombosów, a ostatecznie przemianę w smoczego wojownika. Nie muszę chyba tłumaczyć, jak ślicznie ukazane zostały transformacje głównych bohaterów w smoczy pomiot. Dość powiedzieć, że takie animacje trwały nawet 20 sekund. Jeśli lubicie turowe RPG, gdzie walkę z upływającym czasem zastępuje taktyczne myślenie – zachęcam do sprawdzenia.

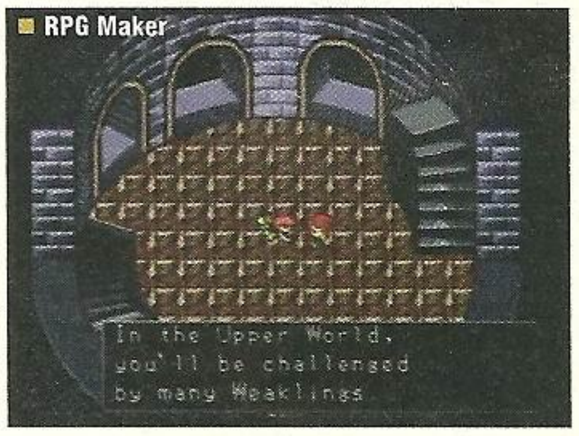
Mam jeszcze kilku faworytów w rękawie. Jednym z nich na pewno będzie **Alundra**, wciągająca opowieść o młodym chłopaczku, który posiadł umiejętność zagłębiania się w cudze sny. Coś, jak brzydki i obleśny Freddie Krueger, ale my nie o tym. Zamiast walki z koszmarami, Alundra daje nam możliwość przespacerowania się pokręconymi labiryntami, złożenia w całość kilku zagadek i pobicia obślizgłych pokrak. Teraz tak. Alundra jest dla ludzi, którym znudziły się już turowe walki i monotonne czekanie na swoją kolejkę. Tej zabawce naprawdę blisko do systemu znanego z Zeldy, gdzie wszystko dzieje się na bieżąco. Miejcie jednak na uwadze, że Alundra jest momentami straszliwie trudna. Chyba pierwszy raz w życiu użyłem przemocy wobec szarego pada, gdy okazało się, że savepointy nie leżą wcale tak blisko siebie, jakbym tego chciał. Cóż, życie.

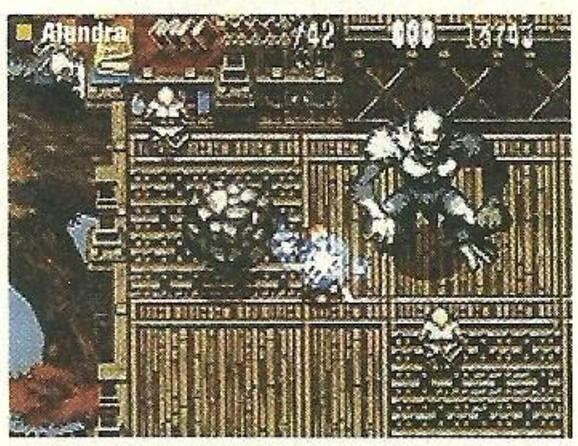
Cichym faworytem numer dwa okazał się **Legend of Mana** – tytuł, w którym już na samym początku należy zbudować sobie świat do zabawy! Poważnie! Królestwo Fa'Diel, gdzie zaczyna się cała historia, to nic innego jak nagie pola i jakieś stawy. Żeby wszystko pobudzić do życia, należy szukać specjalnych artefaktów mających moc tworzenia. Jeśli pogracie wystarczająco długo, puste przestrzenie pokryją się lasami, górami, miastami, a nawet pirackimi statkami (no, dobra – jednym statkiem pirackim).
Po tak zbudowanym świecie można potem dowolnie podróżować, zagadywać ludzi i szukać nowych przygód. Legend of Mana jest tak potwornie napakowane side questami, że ukończenie głównej linii scenariusza oznacza zaliczenie gry w zaledwie kilkudziesięciu procentach. Roboty jest strasznie dużo, tym bardziej, że Square wepchnęło tu aż trzy główne wątki, którymi można się zająć. Polecam wszystkim szperaczom.

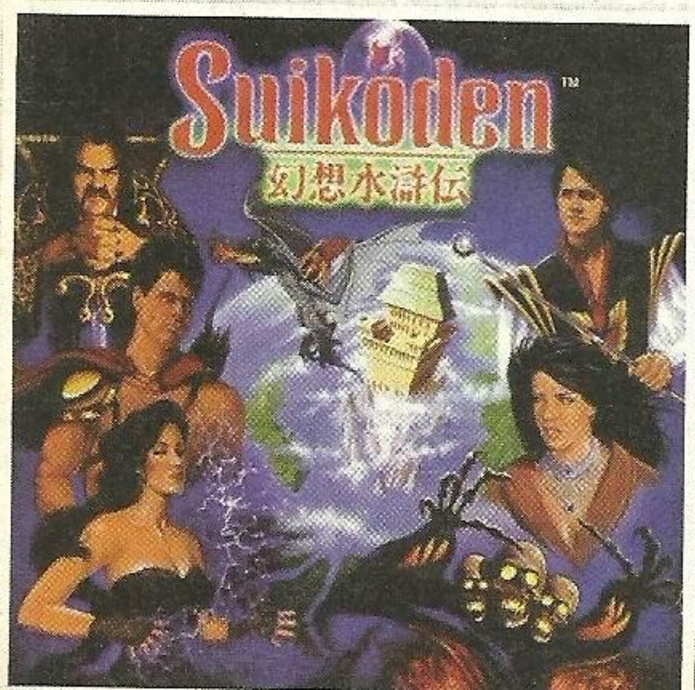
A na koniec prawdziwa perełka dla niespełnionych budowniczych. Firma Agatec przygotowała coś dla ludzi, którzy zawsze chcieli robić gry RPG po swojemu. Oto **RPG Maker**, uproszczony edytor tego typu gier, dający możliwość napisania we własnym zakresie nieskończonej ilości pozycji. A przynajmniej kilku, wymarzonych. Grywalność zależy od tego, jak dobrze uporacie się z konstrukcją własnego świata. Po kilkunastu godzinach zabawy może wyjść z tego niegrywalny potworek na 2, bądź megahit na 10. W tej grze to gracze decydują o nazwach postaci, czarach, ilości HP/MP na łebka, potworach i milionie innych rzeczy. Chyba najfajniejsze jest to mozolne i samodzielne układanie krok po kroku własnego scenariusza. Może być megapoważny, bądź straszliwie głupi. Moja opowieść rozgrywała się wokół króla, który sprzedał wszystkie swoje dzieci na eksperymenty genetyczne zaraz po tym, gdy doczekał się setnego potomka. Quest królowej polegał na odnalezieniu dzieciaków. Proste, prawda? Gorzej, że graficznie nie należy spodziewać się cudów. Ten edytor wyglądał źle już w czasach, gdy się ukazał. Teraz na pewno nie jest lepiej. Warto jednak coś tam we własnym zakresie pokleić.
I tyle. Gier RPG jest oczywiście znacznie więcej, ale za miesiąc przeskoczymy sobie na inny gatunek. Obiecuję. ■ ■

VANDAL HEARTS

Rok 1997 był bardzo owocny dla Konami jako producenta gier RPG. Pomijając już świetnego Suikodena, warto było wówczas zwrócić uwagę na średniowieczny dramat Vandal Hearts, który okazał się jeszcze jednym, bardzo dobrym role-playem tej firmy. Zadaniem graczy było poprowadzenie do zwycięstwa człowieczka imieniem Ash oraz jego awanturniczej ekipy. Podczas walk można było (chyba pierwszy raz w historii japońskich RPG) dowolnie bawić się kamerą – zapuszczać zoomy, oddalać obraz, ustawiać odpowiedni kąt. To bardzo dobrze odkrywało niewdzięcznych przeciwników kryjących się za drzewami i innymi nierównościami terenu. Bardzo przydatną opcją była możliwość przełączania profesji wszystkich podopiecznych. Nie było problemu, żeby łucznik stał się nagle snajperem, a lekarz został przerobiony na księdza. Warto zainteresować się losami własnej drużyny, bo bezlitośni twórcy ostro namieszali przy nagłych zgonach i niespodziewanych sojuszach, natomiast fabuła ładnie rekompensowała frustrujące momentami walki. Polecam miłośnikom średniowiecznych wypraw przez zamki.







FIGHT CLUB

Krew i honor, czyli wszystko o konsolowych fighterach

Kiedyś w Polsce gracze narzekali, że nie ma turniejów, dziś, że jest ich za dużo i nie ma na nich odpowiednich nagród. Stereotyp wiecznie niezadowolonego Polaka? [Vince]

Być może. A jednak malkontenci mają trochę racji. Jeszcze nie tak dawno organizowano jeden wielki turniej w ciągu kilku miesięcy, a nagrodą była konsola lub telewizor albo coś równie prestiżowego i cennego zarazem. Obecnie jesteśmy świadkami niesamowitego wysypu różnego rodzaju turniejów i zlotów w niemal każdym zakątku kraju, na których nagrodami bywają często symboliczne upominki. Niegdyś na jedną imprezę zjeżdżało się mnóstwo ludzi z całego kraju z jasnym zamiarem wzięcia udziału w zawodach i zaprezentowania innym swoich umiejętności. Dziś różnie z tym bywa – ciężko ustalić rangę danej imprezy i na większość turniejów przybywają okoliczni gracze i garstka przyjezdnych z innych stron. Reszta nie pojawia się przeważnie z powodu braku motywacji (w tym również nagrody) oraz zwykłego braku funduszy i czasu – mało kto jest w stanie wybrać się na trzy imprezy miesięcznie, na każdą w inny zakątek Polski. Związany z tym jest fakt, że nie ma już takiej rywalizacji między najlepszymi – każdy pojedzie na jakiś turniej, który mu pasuje i rzadko kiedy widzi się w grupie finałowej samych najlepszych graczy w Polsce. Każdy coś wygra i... wiecie, o co chodzi. Może więc konkretne nagrody zmieniłyby trochę nastawienie mistrzów?

Wyszło trochę przygnębiająco, ale przecież są też potężne pozytywne aspekty tylu zlotów. Praktycznie każdy ma szansę w końcu wybrać się na takowy, nie musząc podróżować kilka godzin nocnym pociągiem, a później starać się nie zasnąć podczas samej imprezy. Przeważnie można pograć z tymi najlepszymi, którzy się pojawią, a i spotkać „ziomali", którzy mają takie same zainteresowania. Dodatkowo takie lokalne zlociki często stają się jedynym sposobem na wyłowienie ludzi, którzy w inny sposób nie mieliby jak pokazać swoich umiejętności, które często zaskakują nawet najlepszych. No i polska scena bijatyk w końcu się pokaźnie rozrasta, prawda?

Jeszcze inną sprawą jest fakt, że dawniej istniała jedna gra turniejowa – Tekken (Tekken 3 lub TTT) i wszyscy grali w jedynego słusznego króla bijatyk. Sytuacja obecna wygląda zgoła inaczej – oprócz Tekkena 4 pojawiły się inne turniejowe gry – chętnie wybieranym tytułem stał się efektowny Soul Calibur 2, zaczęto organizować sporo imprez z bijatykami 2D w roli głównej, nawet mało popularne Dead Or Alive 3 doczekało się już dwóch turniejów. Poza tym w kolejce czeka traktowany u nas nieco po macoszemu Virtua Fighter 4 Evolution, a niektórzy z nutką sentymentu organizują wciąż zloty, na których główną pozycją jest Tekken Tag albo nawet stary Tekken 3. Zróżnicowanie sceny bijatyk jest na pewno pozytywne – w końcu każdy może pograć w to, co mu się podoba.

BURST 2 - turniej we Włocławku

Na turniej przyjechali gracze z całej Polski, aby zaprezentować swoje umiejętności, grając w trzy pozycje: Guilty Gear XX: Reload, Street Fighter 3: Third Strike i Soul Calibur 2. Szczególnie dwa pierwsze turnieje imponowały silną obsadą – pojawili się praktycznie wszyscy gracze mogący coś w nich zdziałać. Oto wyniki:

Guilty Gear XX: Reload:
1) Aqua (Dizzy)
2) Koji (Sol Badguy)
3) Młody (Baiken)

Cała polska czołówka grająca w GGXX mieszka we Włocławku, więc nikogo nie zdziwiła obsada turnieju jak i ostateczne wyniki. Jedynej niespodzianki można się dopatrywać w dopiero drugiej pozycji wiecznego lidera – Koji'ego. Czołówka znacznie górowała poziomem nad resztą – można bez przesady powiedzieć, że najlepsi prezentują europejski poziom!

Street Fighter 3: Third Strike:
1) Zero (Yun, Ken)
2) Koji (Makoto)
3) Aqua (Ken)

Zero to ten sam człowiek, który zajął czwarte miejsce w turnieju T4 na WGD kilka tygodni wcześniej. Wtedy występował pod ksywką Tong-Po Zwei D. Śmiało można stwierdzić, że teraz przejechał się po wszystkich, w turnieju przegrywając tylko jedna walkę z Makoto Koji'ego. Udowodnił przy okazji, dlaczego w tej chwili Yun jest podstawową postacią turniejową na całym świecie i doprowadza większość pozostałych graczy do czarnej rozpaczy.

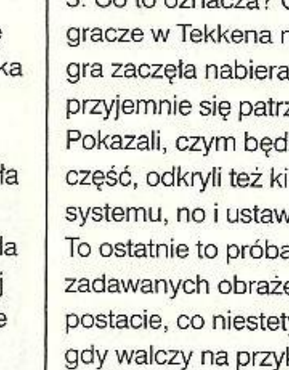
Soul Calibur 2:
1) Picool (Cassandra, Nightmare)
2) Respect (Ivy)
3) Hamtaro (Taki)

Obsada SC2 nie była specjalnie mocna i wygrał ten, kto miał wygrać – jedyny reprezentant Soul Calibur Team Poland – Picool. Drugie miejsce zajął Respect, który na turnieju Teleport 2004 występował pod ksywką Janek. Z różnych względów, o których pisałem we wstępie, nie pojawiła się większa liczba graczy z SCTP. Może następnym razem.

TEKKEN 5

Koreańczycy wzięli się za beta testy Tekkena 5. Co to oznacza? Otóż wzięli się za to najlepsi gracze w Tekkena na świecie. W tym momencie gra zaczęła nabierać rumieńców – zawsze przyjemnie się patrzy jak grają „kumaci" ludzie. Pokazali, czym będzie się cechować nowa część, odkryli też kilka smaczków nowego systemu, no i ustawili automaty na 120% energii. To ostatnie to próba zniwelowania braku balansu zadawanych obrażeń przez poszczególne postacie, co niestety widać na każdym kroku, gdy walczy na przykład mocno okrojony Lee z przepakowanym Fengiem albo Hwoarangiem. Koreańczycy od razu też odnaleźli słabe i mocne strony danych postaci i tak Ling Xiaoyu, ku mojemu niezadowoleniu, jest przez wszystkich omijana szerokim łukiem jako postać, która została mocno okrojona i którą wygrać jest teraz bardzo trudno. Zabrano jej jeden z podstawowych gwarantów w T4 (WS+4, 4~3), skrojono nieco zadawane obrażenia oraz dodano mało, do tego nieprzydatnych, ciosów. Omijany jest też Raven, ale tutaj z powodu przepakowania tej postaci i możliwości grania nim „na dwa ciosy". Za to trzeba powiedzieć, że w drugim stroju wygląda naprawdę „cool"! Skośnoocy gracze odkryli również, że niewątpliwie wartymi uwagi postaciami stają się Nina i King. Blondwłosa zabójczyni przeszła niemal całkowitą metamorfozę i animacja jej ciosów ledwo przypomina to, do czego przyzwyczailiśmy się w poprzednich częściach. Mimo lekko osłabionego, niesławnego 1+4, Nina wygląda na dużo mocniejszą postać z bezpiecznymi wybitkami (wreszcie!) oraz większą możliwością poruszania się po arenie. King to już prawdziwy morderca z rzutami na lecącego (w tym rzuty łączone!), szybkimi podcinkami, nowymi combosami i konkretnym damage z ciosów w ogóle. Poza tym niewątpliwie popularni staną się Hwoarang (i jego juggle za ponad połowę energii na automacie ustawionym na 120% energii!), Feng, Kazuya (całkowicie zmieniona animacja większości ciosów), Craig, którzy prezentują się naprawdę potężnie. Z drugiej strony zaś niestety mamy Yoshimitsu, Xiaoyu, Lee i Paula, którzy wydają się być potraktowani po macoszemu. Twórcy podali, że gra jest ukończona w 70% i jeszcze sporo rzeczy trzeba dopracować. Między innymi nie dane było nam jeszcze zobaczyć wielu aren (niektóre szkice są genialne!), oraz żadnej dodatkowej postaci z już zapowiedzianych (Anna, Bruce, Kuma). Pojawiają się za to coraz to nowe arty z postaciami z poprzednich odsłon Tekkena (np. Kunimitsu, Unknown) - czyżby zapowiedź oczekiwanych powrotów? Miejmy nadzieję! Gracze liczą też na zmniejszenie niefortunnego efektu rozbijania się powierzchni (obecnie niemal zasłania upadające postacie) i zbalansowanie zadawania obrażeń. Do przemyślenia jest też widoczny brak tech-rolla (ucieczki) po uderzeniu o ścianę. Wszystko jest możliwe do dopracowania – Tekken 5 powinien znowu zarządzić!

Dodatkową ciekawostką jest fakt, że Namco zdecydowało się zainwestować w mocarne narzędzia, służące do tworzenia animacji 3D o dźwięcznej nazwie „Endorphin". Generalnie pozwalają one na tworzenie animacji w czasie rzeczywistym, co otwiera możliwości budowania bardziej realistycznych ruchów i większego ich zróżnicowania. Tak przynajmniej twierdzą panowie z Namco i sami twórcy tego softu. Zobaczymy – nas i tak interesuje tylko efekt końcowy.



DOA ULTIMATE

Kolejną premierą miało być pojawienie się Dead Or Alive Ultimate, ale Team Ninja znów przełożył datę wypuszczenia tego tytułu. Tym razem powodem była chęć dopracowania aspektów gry online. Na targach TGS był już testowany ten rodzaj rozgrywki i podobno obywało się bez jakichkolwiek spowolnień, miejmy nadzieję, że będzie tak również w finalnej wersji i dostaniemy w ręce pierwszą poważna bijatykę 3D z opcją gry przez sieć. Żeby umilić fanom czas oczekiwania na ich upragniony tytuł, również na TGS, pokazano intro do gry (big thx, Ren!). Nie byłoby w tym nic specjalnego gdyby nie fakt, że jego czas trwania to prawie sześć minut! Dlaczego? Otóż Tonobu Itagaki zirytował się słysząc głosy, że w bijatykach przeważnie nie ma fabuły oraz, że nie jest to ważny aspekt takich produkcji. Jego odpowiedzią jest intro, które wyjaśnia nam w szczegółach losy trójki shinobich (Ayane, Kasumi i Hayate), pojawiają się też Raidou (boss z DOA1) i Genra (boss z DOA3) oraz Ayame (matka trójki młodych ninja – nareszcie widać, po kim odziedziczyli urodę, hehe). Podłożona muzyka skomponowana została przez Aerosmith, kapelę, z którą Team Ninja od dawna trzyma sztamę. Cóż mogę dodać – jest to najlepsze intro, jakie dane mi było oglądać od czasów tego z Soul Blade'a. Chyba nie trzeba lepszej rekomendacji.

MK DECEPTION

Gdy piszę te słowa premierę miała już następna część serii Mortal Kombat o podtytule Deception. Sądząc z wczesnych wypowiedzi, kolejna odsłona smoczej sagi zabije nas grafiką, designem postaci, opcją gry online, nowym trybem Conquest oraz szachami i tetrisem. No i powrotem wielu starych graczy, takich jak Blanka, Sindel czy uwielbiany i niesamowicie niegdyś popularny Kabal. Zabawnym wydaje się być fakt, że we Francji zmieniono podtytuł tej gry, ponieważ po francusku oznaczałby „rozczarowanie". Nie jesteśmy jednak przesądni, prawda?

W następnej odsłonie Fight Clubu przygotuję krótki słowniczek slangu polskich graczy w bijatyki. Dochodzą do mnie głosy, że niektórzy nie znają pojęć typu „stancja" albo „stringi". Albo raczej trochę błędnie przenoszą ich znaczenie ze zwykłego języka na poziom bijatyk. Żeby było jasne – „Ustawa o ochronie języka polskiego" tutaj nie obowiązuje, heh. ■■

Sekrety Ninja Gaiden cz. 3

Na początek mała errata do poprzedniego kącika (pewnie jakiś spisek sił zła to był, hehe): w chapterze nr 6 za latające stwory nie bierzemy się używając jedynie dasha. Dash potrzebny nam jest, aby się zbliżyć, zaś wykończać potwory będziemy combem: pionowy skok + Y w powietrzu. Powinno zadziałać.

Chapter 7 - Hidden Underground

Przeciwnicy – żółte stwory, zombie, czarni ninja
Mini Boss – Tentacle Fiend
Boss – Alma (pierwsza forma)

100 Fiends Challenge – vs. zombies. To już drugie takie wyzwanie. Zasady te same, tylko przeciwnicy trochę twardsi. Wystarczy wrócić się do pomieszczenia, z którego zabraliśmy złoty kielich. Rada? Cierpliwość przez duże „C".

Boss: Alma – można by rzec, że kawał z niej wrednego babska, no i tak w istocie jest. Z resztą to jeden z trudniejszych bossów w grze, lata jak szalona, rzuca w nas kolumnami bądź różowymi pociskami. Jak by tego było mało, każdy z jej ataków jest straszliwie silny – jeden błąd i nie ma innego wyjścia jak odnowić sobie straconą energię małą buteleczką. Dobra – koniec straszenia. Po pierwsze: Alma cały czas jest w ruchu, więc my nie możemy być gorsi. Gdy tylko walka się zacznie od razu atakujemy: na początek roll w jej stronę, skok i dash wykonany w dobrym momencie (wtedy zawsze trafi) – wtedy Alma przez chwilę jest bezbronna. Teraz mamy chwilkę na jakiś gwarant: do wyboru X, Y, X, X, X, X (Blade of Nirrti) albo Flying Crane – przytrzymane, tylko nie za długo – trzeba znowu wyczuć odpowiedni timing. Po trafionej gwarantowanej akcji dobrze jest się od niej oddalić. Jak najdalej! I tak, jeżeli zacznie latać i rzucać w nas czym popadnie, to wszystko grzecznie mijamy (roll + skok), gdy zdecyduje się wreszcie zaatakować swoim potężnym atakiem lecąc prosto na nas staramy się odskoczyć i odpowiadamy X, Y oraz na koniec Y w powietrzu (3 uderzenia). Jedno z uderzeń zawsze dojdzie do celu i właściwie cały sposób polega na tym, żeby wyczekać aż Alma zacznie chodzić po ziemi. Wtedy najlepiej zaatakować dashem i jeżeli wejdzie to wiadomo, co później. Jak myślicie – dlaczego napisałem: „jeżeli"? Proste, Almę nie tak łatwo na to złapać. Tak więc jeżeli się nie uda proponuję trochę pobiegać blisko niej i czekać na kolejny atak. Gdy będzie chciała dorwać nas potężnym naskokiem odpowiadamy rollem i atakiem z Y. Tutaj znowu trzeba wyczuć odpowiedni moment – Y musi być przytrzymane, ale nie za długo. Jak wszystko pójdzie zgodnie z planem Alma zacznie zachowywać się tak, jak po trafionym dashu – będzie przez jakiś czas bezbronna. Bezbronność = gwarant.
Na koniec jeszcze jedna, warta uwagi rzecz – Alma może nawalać różowymi projectile'ami stojąc na ziemi, nie tylko w powietrzu. Musicie być ostrożni.

Chapter 8 - Tairon Under Alert

Przeciwnicy – czarni ninja, komandosi, żołnierze na wieżyczkach, helikopter
Boss – nie ma, znów, uff, hehe

Komandosi – nie pozostaje nam nic innego jak zreversować ich pierwszy cios (pojedynczy X), a potem standardowy roll w kierunku przeciwnika i Izuna Drop. Niektórzy komandosi mają wyrzutnie rakiet i logicznie rzecz biorąc częstujemy ich od razu Flying Swallow. Po dashu gwaranty.

Żołnierze na wieżyczkach – ich najlepiej potraktować prezentem od Ayane: Windmill Shuriken cudownie sprawdza się tu w akcji.

Helikopter – wystarczy, że przez jakiś czas będziemy przed nim uciekać (najlepiej biegając w kółko, odbijając się od ścian).

Chapter 9 - The Military Supply Base

Przeciwnicy – komandosi, żołnierze na wieżyczkach, małe helikoptery
Mini Boss – Tank x2
Boss – Helikopter

Małe helikoptery – tutaj już będziemy w posiadaniu lepszych strzał i lepszego łuku, prawda? Pora sprawdzić, na co go stać! Polecam wejść na samą górę i strzelać bez używania specjalnego zoomu – Ryu spokojnie sobie poradzi, w końcu to ninja, nie?

Tank x2 – czeka nas bardzo łatwa (?) potyczka z dwoma czołgami. Do tego opancerzonego pojazdu trzeba się jak najszybciej zbliżyć (przerwa w ostrzale) i zająć się gościem, który sieka do nas z karabinu maszynowego. Można zdjąć go wybuchowym shurikenem albo użyć łuku i wybuchowych strzał. Gdy ten się schowa zmieniamy kaliber na „APFSDS Cores". Po zabiegu usunięcia natręta czołg zacznie jeździć wokół nas, a my spokojnie, używając zooma, się go pozbędziemy. Pora na czołg nr 2 – pierwsze co zrobi, to zaatakuje nas swoim najsilniejszym atakiem, odda w naszą stronę strzał z działa – mijamy ten atak (skok). Na czołg nr 2 sposób jest ten sam, co na nr 1, tyle, że tu polecam wystrzelać wszystkie strzały wybuchowe i dopiero wtedy zmienić na „APFSDS Cores". Na tę walkę wypadałoby iść z pełnym kołczanem, i to obu rodzajów strzał. Ewentualnie można się później, podczas walki, bawić w dobieranie amunicji z pojemników stojących tuż obok, ale to dosyć uciążliwe (grozi nam pocisk rakietowy w plecy).

Boss: Helikopter – i znowu przyda nam się łuk i strzały APFSDS. Ten chapter to w ogóle jedna wielka strzelnica. Nie ma się jednak co martwić brakiem strzał – zawsze możemy trochę dobrać z pojemników znajdujących się na obu końcach mostu. Zaatakować Helikopter trzeba zgodnie z zasadą „im szybciej, tym lepiej". Strzelamy do niego z zoomem. Ten boss ma bardzo ograniczoną liczbę ataków: może tylko strzelać z działek maszynowych albo walić w naszym kierunku rakietami (chociaż później trochę różnicuje sposób ich wypuszczania). Pociski grzecznie blokujemy, zaś rakiety, wiadoma sprawa, mijamy rollem i skokiem (momentami to bardzo kłopotliwe). Początek walki: Helikopter leci prosto w nasza stronę i jeżeli dobrze przycelujecie to powinniście trafić około trzech, czterech razy. Potem przeciwnik odpowie natychmiastowym ostrzałem (trzymamy grzecznie blok) i gdy znajdzie się za nami jest czas na wpakowanie mu kolejnych kilku strzał (2). Śmigłowiec co jakiś czas przelatuje pod mostem i odsłania się na kolejne dwa uderzenia, po czym odpowiada atakiem. Gdy jest cały czas w ruchu nad naszą głową (o dziwo nie atakuje, tylko daje nam trochę odpocząć) to musimy ten czas wykorzystać i posłać jak najwięcej strzał w jego kierunku. Po kilku minutach jest po sprawie.

The Radio Tower – „jak szybko i skutecznie rozwalić wieżę przekaźnikową". Prosta sprawa – wystarczy, że dacie sobie spokój ze strażnikami i od razu zajmiecie się priorytetowym celem, a mowa tu o radarach, które wyglądają jak baloniki, hehe. Komandosów na dachu zabijcie niejako przy okazji, żeby Wam nie przeszkadzali w zabawie.

Chapter 10 - The Aquaduct

Przeciwnicy – żółte stwory, różowe stwory, duże robale, czarni ninja
Mini Boss – Electric Worm
Mini Boss – Electric Worm x2
Boss – Skeletal Dino Bird

Chapter nr 10 polecam jak swoistą salę treningową. Trzeba zostać w nim jak najdłużej i wymaksować takie bronie jak Dabilahro, Wooden Sword czy Vigoorian Flail. Wszystkie one przydadzą się w tym rozdziale i później – jeżeli wcześniej tego nie zrobiłeś, to właśnie jest odpowiedni moment, aby wreszcie się za to zabrać. Na początek polecam zająć się Dabilahro, potem Vigoorian Flail (to tylko jedna gwiazdka) i na końcu, jak będziecie jeszcze mieli zdrowie, zająć się Wooden Sword – wymaksowany jest najpotężniejszą bronią dostępną w grze! Dzięki niemu życie staje się dużo łatwiejsze, szczególnie, jeżeli bierze się pod uwagę bossów tej gry. Dobrym miejscem do pakowania jest korytarz, prowadzący nas do walki z pierwszym mini bossem (Electric Worm). Przeciwnicy są prości (różowe stwory), tak więc: wchodzimy, zabijamy, zbieramy esencję, wychodzimy, wchodzimy znowu... Jeżeli dobrze rozegracie całą walkę to na jednym takim rajdzie spokojnie powinniście uzbierać około 4000-5000 żółtych esencji...
100 Fiends Challenge – vs. robale (jak to brzmi, hehe). Setka robaków znajduje się w pomieszczeniu, w którym po raz pierwszy je spotkaliśmy – wystarczy wybrać się tam z wymaksowanym Dabilahro. Ta broń ma dość spory zasięg i nie powinno być problemu z eksterminacją – wystarczy na samym początku zabić taką liczbę robali, żeby Ryu miał możliwość wykonywania UT i czekać na następne robale i następne UT z pozostawionej esencji. Ewentualnie można esencje pozbierać do kieszeni – czeka na nas zacna ilość esencji (nawet do 60 tysięcy albo i więcej).

Mini Boss: Electric Worm – na tego „pana" przyda nam się Vigoorian Flail. Robal używa dwóch podstawowych ataków: pluje w naszą stronę piorunami kulistymi lub próbuje nas przygnieść swoim oślizgłym cielskiem. Patent polega na tym żeby trzymać się jak najbliżej niego i wyczekać aż robal będzie próbował ugryźć – gdy w końcu uda nam się wymusić ten atak wystarczy minąć go rollem, zbliżyć się i zaatakować. Jeżeli będziecie w równym tempie wciskać X (nie nawalać X – to nie ma być combo!), tak żeby Ryu robił jeden cios w kółko, robak nam już nie ucieknie, a my sobie spokojnie zrobimy około 100 hitów! Jest to oczywisty błąd gry na nasza korzyść, a że w tej grze błędów niewiele, to po prosu trzeba go wykorzystać.

Mini Boss: Electric Worm x2 – tym razem do anihilacji mamy aż dwa robale naraz. Przyda się Dabilahro na trzecim levelu i umiejętność dobrego używania dwóch ważnych combosików: X, X, X oraz X, X, X, X, X, Y. Robale mają te same ataki, wiec nie powinno być problemu z ich minięciem (roll) i ukaraniem. Możemy to zrobić praktycznie po wszystkich niecelnych atakach – jedynym atakiem, po którym są w miarę bezpieczni są strzały elektrycznymi kulami. Pora napisać jak wykorzystać te dwa comba: pierwsze robimy wtedy, gdy robale wykonują atak ciałem albo wbijają łeb w ziemię, zaś nr 2 przydaje się na próby gryzienia. Znowu najlepszym sposobem jest trzymać się jak najbliżej – dzięki temu doskonale kontrolujemy to, co się w walce dzieje. Robale nie są zbyt szybkie i widać, czym chcą zaatakować. Na koniec kolejna dobra rada: nie skupiajcie się na atakowaniu tylko jednego robala, najlepiej od razu zająć się obydwoma.

100 Fiends Challenge – vs. różowe stwory. Żeby za długo się z nimi nie bawić sprawdźcie, na co stać wymaksowany Wooden Sword. Sposób: jak najwięcej reversali i jak najwięcej UT.

Boss: Skeletal Dino Bird – są dwa sposoby walki z tym szkieletem. Idzie tu o to, czym chcecie z nim walczyć: albo używając Dragon Sword albo Wooden Sword (wymaksowany oczywiście!). Oboma mieczykami taktyka na bossa się specjalnie nie zmienia – wszystko grzecznie mijamy rollem i czekamy aż ptak będzie znajdował się na końcu pomieszczenia, tak żeby za plecami miał schody. Używając Dragon Sword najlepiej jest cały czas dotrzymywać mu kroku. Gdy znajdzie się w miejscu, o którym mowa, należy jak najszybciej przedostać się za jego plecy. Ten od razu będzie próbował nas zdeptać (nie pozwalamy mu na to, jakby co). Jak tylko stanie nogami na ziemi od razu atakujemy X, Y, X, X, X, X, który to combosik siądzie cały w plecy. Jeżeli wszystko dobrze pójdzie boss poskacze sobie trochę, a my go spokojnie będziemy młócić. Nie wiecznie jednak, bo po kilku skokach zacznie wariować i przyjdzie nam poczekać, aż wróci na miejsce swojego upadku. Wooden Swordem walczy się podobnie, ale jeżeli chcecie ujrzeć prawdziwą moc tej broni to na bossa musicie się wybrać z minimalną ilością energii, tak, żeby runy na ostrzu zaświeciły się na czerwono. Wtedy już po dwóch combosach w plecy szkielet padnie na kolana i nie pozostaje nam nic innego jak zaatakować go prosto w głowę starym dobrym X, Y, X, X, X, X – po takim zestawie z bossa nic nie zostanie. Nic.

To wszystko od Soula na teraz. Do następnego razu!

TIPSY

Sly 2: Band of Thieves – PS2

Graj jako Tom Gadget
Podczas gry wciśnij „start" i wklep Lewo, Lewo, Dół, Prawo, Lewo, Prawo

Odblokuj Time Rush
Wciśnij „start" i wprowadź kombinację: Dół, Dół, Góra, Dół, Prawo, Lewo – Time Rush będzie odtąd dostępny po wciśnięciu „Sselect".

Wyciągnij wszystkie gadżety z sejfów
Po zebraniu wszystkich butelek w epizodzie 1 idź do sejfu w misji "Bug Dimitri's Office" i wklep kod 231. Otrzymasz "Knockout Dive"
Po zebraniu wszystkich butelek w epizodzie 2 idź do sejfu w misji "Boardroom Brawl" i wklep kod 857. Otrzymasz „Insanity Strike".
Po zebraniu wszystkich butelek w epizodzie 3 idź do sejfu w misji "Water Bug Run" i wklep kod 386. Otrzymasz „Voltage Attack".
Po zebraniu wszystkich butelek w epizodzie 4 idź do sejfu w misji "Train Hack" i wklep kod 248. Otrzymasz „Long Toss".
Po zebraniu wszystkich butelek w epizodzie 5 idź do sejfu w misji "Stealing Voices" i wklep kod 969. Otrzymasz „Rage Bomb".
Po zebraniu wszystkich butelek w epizodzie 6 idź do sejfu w misji "Cabin Crimes" i wklep kod 129. Otrzymasz „Music Box".
Po zebraniu wszystkich butelek w epizodzie 7 idź do sejfu w misji "Laser Redirection" i wklep kod 583. Otrzymasz „Lightning Spin".
Po zebraniu wszystkich butelek w epizodzie 8 idź do sejfu w misji "Murray/Sly Tag Team" i wklep kod 725. Otrzymasz „Shadow Power".

Odblokuj sekretne filmy
Po ukończeniu poziomu 1, 3, 5 i 7, najedź na dowolny z nich na planszy wyboru levelu. Obserwuj uważnie mały obrazek znajdujący się nad procentowym wskaźnikiem ukończenia gry. Kiedy zaświeci, wduś kwadrat. Do obejrzenia będą filmy: Heist Cartoon, LaLa Movie, Commercial Movie oraz The Making of Sly 2 Movie.

X-Men Legends – PS2, Xbox

Odblokuj Xtremalne kostiumy
W głównym menu wprowadź kombinację Góra, Góra, Prawo, Lewo, Dół, Dół, Start

Aby odkryć postać
Colossus: ukończ poziom Nuclear Facility
Cyclops: pokonaj Mystique w NY
Emma Frost: dostępna po przejściu misji Nuclear Plant Mission
Gambit: Rozwal trzeci poziom gry
Ice Man, Jean Grey, Beast, Rogue i Storm: dostępni po pierwszej ukończonej misji
Jubilee, Nightcrawler: grywalni po drugiej misji
Magma: ukończ drugą turę jej treningu
Psylocke: przejdź przez nawalankę w Nowym Jorku

Oryginalne kostiumy
Przejdź grę, aby odblokować dodatkowe kostiumy dla całej ekipy. Wśród nich znajdą się oryginalne ciuszki dla Storm, Wolverine'a, Jean Grey, Nightcrawlera, Icemana i Colossusa.

Harry Potter: Quidditch World Cup – PS2, Xbox, GCN

Przejdź cały tryb kariery "Quidditch World Cup" dowolną drużyną, a zagrasz w miejscu, gdzie pierwotnie wymyślono tę grę. W Queerditch Marsh można się sprawdzić w multiplayerze lub przeciw konsoli.

Tony Hawk's Underground 2 – PS2, Xbox, GCN

Postacie do odblokowania
Ben Franklin – ukończ Boston w Story Mode
Torreador - ukończ Barcelonę w Story Mode
Graficiarz – ukończ Berlin w Story Mode
Jesse James - ukończ Classic Mode na poziomie Sick
Jester - ukończ Nowy Orlean w Story Mode
Natas Kaupas - ukończ Classic Mode na poziomie Sick
Nigel – ukończ całe Story Mode na Sick
Paulie – ukończ Story Mode na poziomie Normal
Phil Margera – ukończ Story Mode na poziomie Easy
Ryan Sheckler - ukończ Skatopię w Story Mode
Shrimp Vendor - ukończ Australię w Story Mode
Steve-O – ukończ Classic Mode na poziomie Normal
The Hand – ukończ Story Mode na poziomie Normal
Oryginalny Tony Hawk – skończ tryb Classic Mode na Normal

Odblokuj filmy
World Destruction Tour Movie – ukończ Story Mode
Cheat Codes Movie – puknij wszystkie zadania na wszystkich piętnastu poziomach
Pro Bails 1 Movie – zalicz Classic Mode
Pro Bails 2 Movie – zalicz Classic Mode z nabitymi 100%
Neversoft Skates Movie – rozwal Classic Mode na 100%

Star Ocean 3: Till the End of Time – PS2

Nagrody za trofea
15% trofeów (45) – odblokuje kolor drugiego gracza i będzie można go włączyć na ekranie statusu przez wciśnięcie trójkąta.
25% trofeów (75) – odsłoni Universe Mode przy okazji rozpoczęcia kolejnej gry.
40% trofeów (120) – odblokuje kolor trzeciego playera i będzie go można włączyć na ekranie statusu przez wduszenie trójkąta.
55% trofeów (165) – odkryje Music Test. Po prostu wciśnij kwadrat na ekranie z wojennymi trofeami.
65% trofeów (195) – odsłoni tryb 4D Mode przy zaczynaniu nowej gry.
80% trofeów (240) – odblokuje czwarty kolorek dla gracza i wybierze się go trójkątem na ekranie wyboru postaci.
95% trofeów (285) – odblokuje tryb Full Active podczas walk, po rozpoczęciu nowej gry.

Bonusowe podziemia
Po zniszczeniu bossa gra zapisze się jako „clear". Wgranie stanu zabierze Cię do Spiral Tower na moment przed starciem z ostatnim bossem. Idź schodami na dół, pogadaj z królikowatym, a pojedziesz do Fire Wall, Ruins of Mosel lub Surferio. Bonusowe podziemia to między innymi Aquatic Gardens of Surferio, Maze of Tribulations i Urssa Cave Temple.

Armored Core: Nexus – PS2

Zalicz poszczególne epizody na ocenę "A", żeby odblokować bonusowe emblematy:
Episode 2: Nineball
Episode 3: Pink Cat
Episode 4: Crescent Moon
Episode 5: Fenrir
Episode 7: Silver Wolf
Episode 8: Fefnir
Episode 9: Danger
Episode 10: Shadow
Episode 11: Rave
Episode 12: Dark Rider
Episode 13: Milicona
Episode 14: Necron
Episode 15: Sledge Hammer

Przejdź całą grę, a odkryjesz: Left Hand Karasawa, Free Arena - Free Missions

Star Wars Battlefront – PS2

Wszystkie planety
Wejdź do trybu „Historical Campaign", wybierz interesującą Cię erę (Clone Wars lub Galactic Civil War), po czym znajdziesz się na ekranie wyboru planet. Wstukaj: Kwadrat, Koło, Kwadrat, Koło. Teraz masz dostęp do wszystkich planet.

Timesplitters 2 – PS2

Ukryte gratisy
Kapelusz szefa: przejdź Arcade League, Honorary League, Elimination Series i Baking for Taking ze złotym medalem
Duże uszy: rozwal Escape from Neotokyo na złoty, bądź srebrny medal
Wielkie głowy: pokonaj całe Story Mode
Grube postacie: przejdź Arcade League, Elite League, Duel Meaning i Golem Guru na złoty medal
Paintball Mode: przejdź całe challenge mode z brązowym medalem
Kapelusz piracki: Pokonaj poziom „Trouble At The Docks" na srebro lub złoto.
Obracające się łby: przejdź Pane in the Neck (w challenge mode) z minimum srebrnym medalem
Czapka Wikinga: pokonaj etap Silent But Deadly na minimum srebro.

Blinx – Xbox

Aby szybko ukończyć planszę...
Natychmiast po starcie levelu wskocz z powrotem w pierścień, na którym zaczynałeś poziom. W takim przypadku gra potrafi uznać startową obręcz za końcową, a Blinx zakończy przeprawę powodzeniem.

Gungrave Overdose – PS2

Odblokuj dwie dodatkowe postacie
Juji Kabane i Rocket Billy dostępni będą zaraz po tym, gdy Grave ukończy grę na dowolnym poziomie trudności.

LOGA I DZWONKI

Do telefonów Nokia i Siemens

DZWONKI POLIFONICZNE Z GIER

0001 - Bubble Bobble
0002 - Dig Dug
0003 - Halo
0004 - Metal Gear Solid soft
0005 - Metal Gear Solid oldschool
0006 - Mortal Kombat
0007 - Outrun
0008 - Parappa The Rapper
0009 - Street Fighter II
0010 - Soul Calibur
0011 - Street Fighter
0012 - Super Mario
0013 - The Last Ninja
0014 - Xenon 2 The Megablast
0015 - Legend of Zelda
0016 - Legend of Zelda 2

Aby otrzymać dzwonek wystarczy wysłać wiadomość SMS w następującym formacie: „NEO XXXX" - dla telefonów Nokia lub „NEO sXXXX" - dla telefonów Siemens pod numer 7516, gdzie literki XXX symbolizują numery dzwonka - numery od 0001 do 0016 i postępować zgodnie z instrukcjami otrzymanymi w SMSie zwrotnym.

Aby wysłać dzwonek koledze/koleżance wystarczy wysłać wiadomość SMS pod numer 7516w następującym formacie: „NEO XXXX.YYYZZZYYY" - dla telefonów Nokia, „NEO sXXXX. YYYZZZYYY" - dla telefonów Siemens
Gdzie literki XXXXX symbolizują dzwonki- mogą to być numery od 0001 do 0016, a litery YYYZZZYYY odpowiadają numerowi telefonu znajomego, wpisanemu bez prefiksu.

Koszt jednego SMSa wynosi 5zł + Vat. Usługa dostępna w sieciach Idea / Plus / Era.

LOGA Z GIER

Aby otrzymać logo wystarczy wysłać wiadomość SMS w następującym formacie: „NEO XXXX" - dla telefonów Nokia lub „NEO sXXXX" - dla telefonów Siemens pod numer 7316, gdzie literki XXX symbolizują numery loga - mogą to być literki od 0001 do 0076.

Aby wysłać logo koledze/koleżance wystarczy wysłać wiadomość SMS w następującym formacie:
„NEO XXXX.YYYZZZYYY" - dla telefonów Nokia
„NEO sXXXX.YYYZZZYYY" - dla telefonów Siemens
pod numer 7316
Gdzie literki XXXXX symbolizują logo - mogą to być numery od 0001 do 0076, a litery YYYZZZYYY odpowiadają numerowi telefonu znajomego, wpisanemu bez prefiksu.

Koszt jednego SMSa wynosi 3zł + Vat. Usługa dostępna w sieciach Idea / Plus / Era.

neon

radosna twórczość czytelników i ekipy n+

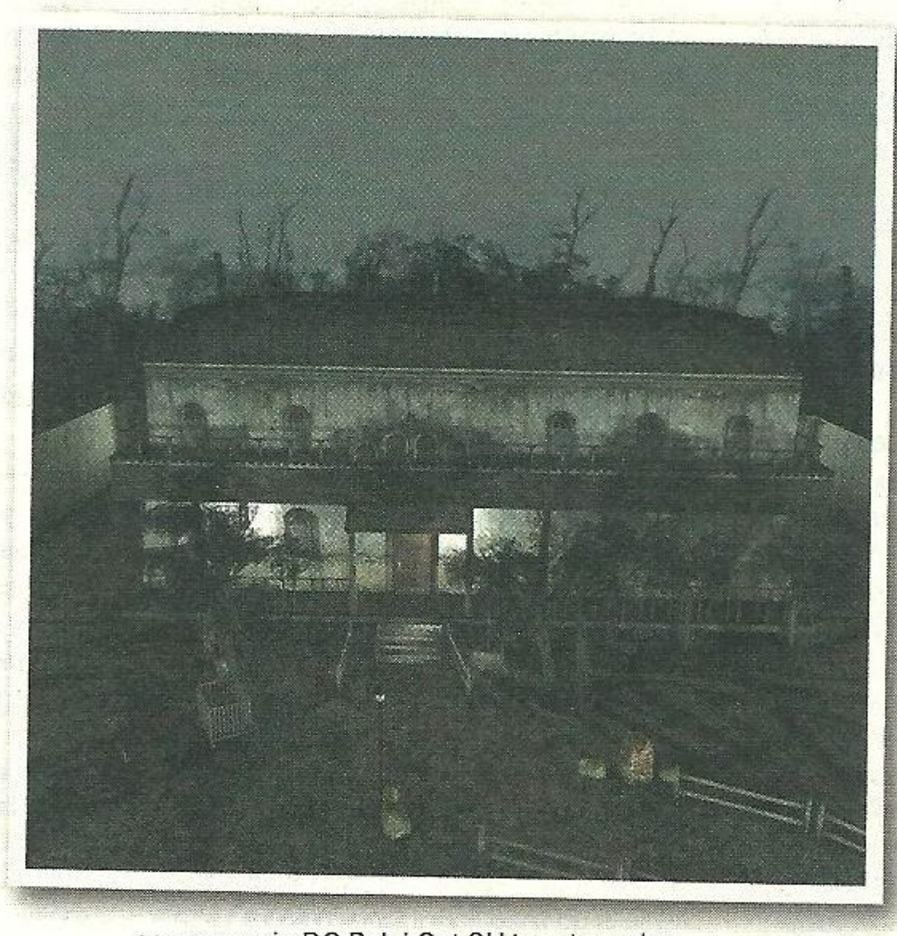
Witamy w Neonie i zapraszamy do dzielenia się z nami Waszymi przemyśleniami. Listy też piszcie, nie tylko felietony - dobra? Za opublikowany tekst gra w prezencie! [gulash@neo-plus.pl, marcellus@neo-plus.pl]

SILENT HILL 4: POLEMIKA

To nie jest Neo+!

Do takiego odkrywczego wniosku doszedłem po analizie kilku ostatnich numerów tego magazynu, łącznie z numerem 70. Ale to nie wszystko! Wyobraźcie sobie, że już nie pierwszy raz mam takie wrażenie i to nie tylko odnośnie Neo.
Odkryłem ostatnimi czasy, że PES4 to tak naprawdę nie PES 4, a Mortal Kombat: Deception powinien w ogóle zmienić swą nazwę tak szybko, jak to możliwe. No bo popatrzcie tylko! W poprzednim numerze N+ była recenzja Fable, a w tym już jej nie ma! Oto dowód! W PES nie było sędziego biegającego po boisku, a w PES4 jest! To skandal i niepodważalny dowód na to, że PES4 to zupełnie inna gra! Z kolei instynkt Foxa Muldera podpowiedział mi, że przeniesienie Mortala w trzeci wymiar i dorzucenie trybu z puzzlami to już definitywne odcięcie się od korzeni oraz najzwyczajniejsze żerowanie na tradycjach serii.

Z miejsca przepraszam za ironię, ale jeśli sprawa tyczy się SH, to zazwyczaj staję się bardzo drażliwy i pobudzony. A muszę przyznać, że po przeczytaniu tekstu DC Paka & Cata troszkę się zbulwersowałem. To samo tyczy się kilku opinii dotyczących SH4 opublikowanych na forum. No, ale po kolei. Nie jest tak, że całkowicie i definitywnie odrzucam „danikenowskie" wręcz tezy wspomnianych panów. Szczerze powiedziawszy w niektórych punktach zauważam zbieżność naszych toków myślowych, lecz główny zarzut sformułowany już w tytule artykułu wydaje mi się co najmniej komiczny. Pomiędzy wierszami tekstu „To nie jest Silent Hill" można wyczytać, że jego autorzy wybrali się wspólnie na poszukiwania „Świętego Graala", którym w tym wypadku jest tożsamość danej gry. DC Pak i Cat w kontaktach z serią Konami stworzyli sobie ustalony wizerunek Silent Hill i każdą, choćby uzasadnioną przez samych twórców gry, zmianę traktują jak terrorystyczny zamach na jedyny oraz właściwy obraz tej serii. Od razu zaznaczam, że osobiście nigdy nie szukałem takich wyznaczników w SH. Latarka, radio, ciemność, zagadki logiczne, bohaterowie itp. były dla mnie po prostu elementami składowymi większej całości, które mogą się zmieniać, zmieniając tym samym oblicze całej gry. Ale tak chyba powinno być w kontynuacjach. Przez to do tej pory nie ustaliłem sobie jednej, spójnej definicji SH... Czy SH to samo miasteczko lub Harry? A może James i zakończenie z UFO? Brudne ściany? Samael? Radio i latarka? Czy w końcu SH4: The Room przez brak pewnych elementów lub pojawienie się elementów zupełnie nowych stał się zupełnie inną grą z doczepionym tytułem SH? Moim zdaniem nie. Poruszając się tym torem przecież możnaby uznać najgenialniejszą odsłonę serii, czyli SH2 za zupełnie inną grę! Zauważcie proszę, jak ogromnie różne od siebie były SH1 i SH2. Biorąc pod uwagę niektóre elementy rozgrywki oraz, przede wszystkim, FABUŁĘ, to była zupełnie nowa i inna gra! Owszem, akcja rozgrywała się dosłownie na ulicach Cichego Wzgórza, mieliśmy tam latarkę i radio, ale jeśli uznać za wyznacznik SH pewne założenia scenariusza z części pierwszej, to mieliśmy do czynienia z zupełnie czym innym. To samo



co zarzucają DC Pak i Cat SH4 w stosunku do poprzednich części (cytat: „W grze nie ma naszego ulubionego miasteczka!!! Są drobne nawiązania do gier z serii: w pokoju Henry'ego wiszą zdjęcia z widokami Silent Hill. Są napomknięcia w rozmowach i tekstach. Są postacie i gadżety. Ale w Silent Hill nie znajdziecie się ani przez chwilę."), mogę zarzucić SH2 porównując linię fabularną przygód Harry'ego i Jamesa. Dla mnie to właśnie ze względu na historię oraz nieco zmieniony środek ciężkości, jeśli chodzi o sposób zmuszania do refleksji te dwie gry były bardzo różne, a autorzy artykułu z ostatniego Neona praktycznie wszystko sprowadzają do fizycznej obecności miasteczka Silent Hill. A nie zapominajmy proszę, że SH to przede wszystkim symbol i czasami brak pewnych symboli może oznaczać więcej niż ich obecność. To zupełnie tak, jak ze słynnym już stwierdzeniem pana Yamaoki – „Silence is also a sound". Resztę może dopisać Wasza wyobraźnia.
Ogólnie rzecz biorąc o SH4 można dyskutować w kategoriach „dobra – zła", „nowatorska – odtwórcza" itp., ale z pewnością nie „silenthillowa – nie silenthillowa". Czy seria się wypala, czy należałoby ją w końcu zamknąć? O tym zadecydują chyba sami gracze, których opinia znajdzie odbicie w wynikach sprzedaży. Uważam jednak, że skoro pojawiają się nawet tak radykalne poglądy jak autorów artykułu „To nie jest Silent Hill", a wyniki bezsprzecznie najsłabszej z serii gry, czyli SH3 dla Konami są wręcz żenujące, to czym prędzej należałoby zamknąć ten rozdział w historii wirtualnych horrorów i nie szargać więcej świętości. Wyszłoby to nam wszystkim na dobre, bo mimo wszystko, w całkowity renesans SH już nie wierzę. Co nie zmienia faktu, że SH4 to właśnie SH4, hehehe. I tym oto nieprzejednanym akcentem kończę tę wypowiedź i życzę wszystkim dużo silenthillowego strachu na co dzień.
Qoora ■ ■

WIRTUALNA CZKAWKA

"Almighty webmaster, Grant me the serenity to know when to logoff, The courage to know when to check email and the wisdom to stay away from chat rooms"
modlitwa anonimowych internetoholików

Spocone dłonie. Sztywny kark. Oczy pieką jakby ktoś wsypał w nie piach. W głowie ogromna bania zmęczenia. I zalewający ciało marazm. Powinienem być zadowolony. Powinienem być szczęśliwy. Udało mi się spędzić upojne chwile w innych światach. Znowu.
- Cześć. Nazywam się Adam. I jestem uzależniony.
- Cześć Adam! – krzyczy grupa.
- Opowiedz coś o sobie – rzuca w eter prowadzący z nerwowym tikiem lewej powieki.
- Jestem uzależniony od gier wideo. Skąd wiem? Nie wiem... Jak nie pogram raz na kilka dni to mnie ciska. Źle mi. Wagaruję żeby grać. Czytam o grach. Wyobrażam sobie gry, których nie mam. A jak gram to do oporu. Po 16 godzin dziennie. Aż mam mdłości. To w weekendy. W wakacje jest jeszcze gorzej. Całe tygodnie przed konsolą. Czasem wierzę, że uda opanować się demona. Niestety, w domu mam stałe łącze i regularny dostęp do nowości. Kiedyś było kilka oryginalnych gier, które po jakimś czasie się nudziły. Teraz są stosy srebrno-złotych backupów i pogoń za nowymi wrażeniami. Nawet nie delektuje się jedną grą jak kiedyś, tylko zmieniam tytuły co chwilę. Wkrótce i to przestanie cieszyć... może wtedy kupię trzecią konsolę.
Prowadzący przerywa Adamowi ruchem ręki.
- Ktoś kiedyś powiedział: Sztuka nie tkwi w tym, żeby złapać króliczka, tylko w tym, żeby go gonić. To właśnie robisz w każdej wolnej chwili: gonisz swojego króliczka. Małą nienasyconą cyberhazardem bestię. Może ktoś inny..?
Wstaje Kasia. Nieśmiała, drobna. Zmęczonym wzrokiem wodzi wokoło.
- Internet Addiction Disorder. Cierpię na sieciholizm. Net to całe moje życie. Znaczy... rozmowy z ludźmi i gry też. Z ludźmi. Lubię ludzi – mówi szybko, urywanymi zdaniami. Mam mnóstwo przyjaciół. Wirtualnych – podkreśla.
Inni uśmiechają się kąśliwie. W oczach kilku widać źle skrywaną ironię.
- Uhm – Kasia wlepia bladoniebieskie oczy w podłogę - więc... To przez pieprzonych Japończyków – wybucha. Skośnoocy tak wzięli się za rynek konsol, że Gates poczuł kasę instalując się na rynku z Xboxem. I mój brat go kupił. I dostał abonament na live`a! Pierwsze trzy miesiące gratis... nie mam peceta więc żyję zbieraniem na abonament. Czasem, hik, jak nie zbiorę przez miesiąc to potem ..hik.. skrobię kasę na starter kita... i tam jest ta lista przyjaciół, z którymi zawsze można pogadać, pograć... HIK!
- Oddychaj głęboko, wdech... wydech... wdech - uspokaja prowadzący. Kasia cierpi na hiperwentylację – dodaje ze współczuciem w głosie.
- hik, hik... nie.. hik, to tylko e-czkawka...
- Mogę dokończyć? – wierci się niecierpliwie Adam – nie daliście mi skończyć...
- Pamiętam granicę. Jest płynna – mówi dalej z niezdrową fascynacją w głosie - jej przekroczenie powoduje zmianę rozrywki w uciążliwy nawyk. Pchany ciekawością ze zmęczoną głową łażę po tak samo wyglądających lokacjach w poszukiwaniu wstawki filmowej. Czegoś co pchnie tą zakręconą fabułę do przodu. Jeszcze tylko jeden render, chce wiedzieć. Wstawka się nie pojawia, pozostają korytarze i ten męczący dźwięk, coś jak wizg. Wierci głowę. Wreszcie znajduję save pointa i zapisuję grę. Pieprzona rozrywka. Krańcowo zmęczony siedmiogodzinnym seansem obiecuję sobie:" nigdy więcej!". Potem przychodzą myśli. O Eileen. O Henrym. Nigdy więcej, przynajmniej do weekendu. Bo w sobotę pierwszą rzeczą jaką zrobię po wstaniu z łóżka, będzie wciśnięcie tego przycisku z czerwonym ledem. Wiem to. Ta wiedza nic nie zmienia.

Adam wydaje się kurczyć w środku. Wszyscy patrzą na niego z napięciem, w oczekiwaniu na ciąg dalszy. Ten jednak nie następuje.
Adam Kucharski ■ ■

FINISHED BUSINESS

Dwa numery temu Matt starał się odpowiedzieć na pytanie, dlaczego gracze nie kończą gier. Chciałem jego felieton troszkę uzupełnić, a do tego pokazać Wam, jak to wygląda z drugiej strony. Czemu przeciętni użytkownicy konsol nie kończą gier, wiemy. Ale czemu nie kończą ich hardcore'owcy?

W artykule Matta zabrakło mi jednego, acz bardzo ważnego elementu, jeśli rozpatrujemy kończenie gier. Kiedy tak naprawdę kończymy grę? Pytanie to może z pozoru wydawać się głupie, ale zastanówcie się chwilę. Przyjęło się, że film kończy się napisami. Jeśliby zastosować tę samą miarkę do świata gier okazałoby się, że najszybciej kończy się... mordobicia! Tak, te gry, w które gracze grają całymi latami, które przez wiele kolejnych sezonów walkowane są na przeróżnych turniejach, są tak naprawdę do skończenia w kilka chwil! Arcade, łatwy poziom trudności, mashujemy, i zaraz będziemy napisy oglądali. Jasne, nie w każdej grze, ale moja matka rozwaliłaby Tekkena w 'erkejdzie' w góra 15 minut. 'Hola, hola, panie B! To nie tak!', słyszę już gdzieś z głębi sali. I faktycznie, słusznie. Bo co tu zrobić z takim np. Soul Calibur 2? Kiedy go kończymy? Po czterech minutach w arcade, czy czterech tygodniach w Weapon Master? Podobnie sprawa ma się z takim np. Gran Turismo 3 – tam napisy można zobaczyć albo po ukończeniu Arcade, albo po ukończeniu jednej tylko ligi. Ale na liczniku nie ma wtedy nawet 25%, choć my już możemy oglądać napisy.

Stosunkowo łatwo zgodzić się, kiedy kończy się takie np. Final Fantasy X. Jasne – mniej niż sto godzin i sprawa pęka. Ale czy takie ukończenie można w ogóle porównać do poświęcenia ćwierci tysiąca godzin, tak jak to zrobił mój kumpel, aby wymasterować wszystkich i wszystko na ostatni poziom? Nie bardzo chyba. Podobnie sprawa ma się z takim np. Resident Evil. Latam Jill, jak smród po gaciach, już kilkanaście godzin po jakimś odludziu, posyłając do piachu kolejne przegniłe zombiaki i już się końca nie mogę doczekać. A sprawdziłem sobie w czyimś opisie, co trzeba zrobić, aby odblokować wszystko. Wymaga przynajmniej sześciokrotnego skończenia gry. Nope, Capcom. Sorry, ale nawet Chrisa pewnie nie zaliczę (przejścia gry Chrisem, zboczeńcy, nie śmiejcie się opętańczo).

Dobra, mam nadzieję, że już naświetliłem Wam te subtelne różnice między przejściem gry a Przejściem Gry. Jest ich oczywiście dużo więcej, prawie w każdej grze można się spierać o to, co znaczy ją 'skończyć', ale nie to jest tematem tego grafomańskiego wybryku. Zmieńmy więc teraz temat na to, dlaczego poziom trudności wielu pozycji jest taki, a nie inny. W przypadku gier takich jak RPG czy FPP na ogół wszystko jest jasne. Ktoś ma ileś energii, my zadajemy jakieś obrażenia, podziel jedno przez drugie, i voila. Pół biedy z tymi FPP, bo tam jest przynajmniej wybór poziomu trudności (choć po takim np. NoOne Lives Forever nie widać). Ale w RPGach już nie ma - trzeba chodzić, pakować się, nierzadko wiele godzin, aby zatłuc głównego gnębiciela świata. I tu np. trafia kosa na kamień - co ma zrobić osoba, która chce grę tylko skończyć, rozkoszując się fabułą, łatwo i przyjemnie, bez pakowania się? Jasne, możecie powiedzieć, że nie ma wyjścia, bo o to w grze chodzi. I ona pewnie zrozumie godzinę tego pakowania, i będzie to robić. Ale 10, albo 20 godzin już raczej nie. I gra odmaszeruje na półkę.

Poziom trudności może mieć jeszcze jedną charakterystykę, którą tu opiszę, a która doprowadza mnie w grach do białej gorączki. Handicap. Weźmy takiego Colina - jedziesz, badziewnie bo badziewnie, i masz należyte ostatnie miejsce. Ale z każdą kolejną próbą idzie ci coraz lepiej, i widzisz odzwierciedlenie tego w tabeli wyników. A teraz porównajmy to z takim np. NFS Underground. To jest tylko i wyłącznie wina autorów, że mało mnie szlag nie trafił podczas gry, i płyta nie została przeze mnie komisyjnie zniszczona w jakiś spektakularny sposób. Bo w NFSU jedziesz, masz czas powiedzmy 2:50.00, i jesteś drugi. No to bierzesz restart, ruszasz, poprawiasz się, a tu pomimo czasu 2:40.00 jesteś cudnie czwarty! Jak tak można ja się pytam! Dla kogo jest ta gra! Kto ma w tym zabawę? Każdy się zniechęca, jeśli nie widzi efektów swojej pracy – to prosta psychologiczna prawda. To jak tu się nie zniechęcić, i nie cisnąć takiego badziewia w kąt?

Kolejnym ważnym czynnikiem w tym, co gracz odbiera jako poziom trudności, i co go zniechęca, jest na pewno czynnik losowy. Gdyby gracz miał ochotę na coś losowego, poszedłby zagrać w totolotka. Ale że nie miał, poszedł do sklepu i kupił sobie np. takiego Shoxa. No i strasznie się zdziwił, bo w pewnych rzeczach totolotek jest bardziej przewidywalny. Shox to niby fajna gra, przypominająca stareńkie Sega Rally. Co tam losowego spytacie? Ano – taki jeden czynnik, który wybitnie psuje całą zabawę. Engine nie radzi sobie z liczeniem skoków (których, jak to w rajdach, dużo) i przy kontakcie z podłożem może dolosować jedną z trzech rzeczy – zatrzyma Cię w miejscu, odbije gdzieś w cholerę lub, co niestety najrzadsze, zachowa się tak jak powinien i pojedziesz dalej. Nie muszę nikomu mówić chyba, jak miło jest tuż przed metą stanąć prawie w miejscu i patrzeć, jak komputerowe pojazdy robią Cię jeden po drugim. Podobne wybuchy wściekłości miałem ostatnio jeszcze tylko w Tenchu 3, gdzie dwadzieścia razy zaczepiałeś się o jakąś krawędź dobrze, a dwudziesty pierwszy, choć zrobiłeś to identycznie, nie 'dolosowało' się zaczepienie i oto lecimy w przepaść. W tym miejscu przypomina mi się recenzja Galleona, w której to Grabarz narzeka, jakoby spadanie w przepaść, a następnie konieczność kilkuminutowego powrotu, było elementem nie pierwszej świeżości. Ciesz się Grabarz, nie pierwszej świeżości byłaby dopiero śmierć i konieczność restartu od początku wyspy. Dziękujmy wszyscy twórcom za tak grywalne rozwiązanie.

Zbalansowanie poziomu trudności było już poruszane przez Matta. Wiadomo, czasem bardzo subtelne rzeczy na to wpływają. Ale taki np. Ed Boon na subtelnościach się najwyraźniej nie zna. Nie zauważył, biedaczek, że fajne swoją drogą Mortal Kombat: Deadly Alliance, totalnie zabija Moloch. Ja wiem, że to już stary dziad jest, ale panie Boon, na miłość boską! Ja w to gram na PS2, a nie na pana ukochanej Amidze! I nie widzi mi się taki Boss! Nawet po jego pokonaniu, dwóch ostatnich bossów można rozwalić. Jest niełatwo, potrafią przyłożyć, ale da się to zrobić. Ale cała walka z Molochem polega na tym, że jak mu się dolosuje machnięcie łapą i Cię 'pacnie', to przegrałeś, a jak mu się nie dolosuje, to wygrałeś. Co to, loteria fantowa?! 'Wygrałeś 'pacnięcie' przez Molocha!' - super! Wiec pomimo tego, że fajnie się w tej grze walczy, i chętnie by się człowiek poklepał nawet na wyższym poziomie trudności, to nie chce mu się, bo jest Moloch, który całą zabawę rujnuje.

Zastanawiałem się, co ja wpisałbym w ramkę 'Co nam przeszkadza w kończeniu gier?'. Oprócz oczywiście handicapu, nie wyważenia poziomu trudności, cheaterstwa komputera czy losowości. I doszedłem do wniosku, że to, że w grze nie zostaje po mnie ślad. Wolę do dziś grać w Perfect Dark, w którym każda wystrzelona kula i każdy przebiegnięty metr zostają wliczone do moich statystyk. Bo w Perfect Dark za jakieś dwie, albo i trzy doby grania wskoczy mi ranga na jeszcze wyższą i będę się cieszył, jak dziecko. A w takim CMR04 co po mnie zostaje? Nico.

Wyczytać można, między innymi w wielu tematach na naszym forum, zarzut odnośnie piratów, jakoby ci mieli taki taśmociąg gier, że nie mają nawet fizycznie jak pokończyć wszystkich tych pozycji. Dla nich, po nagraniu płytki, gra, jeśli nieciekawa, może po prostu wylądować na półce, bo kosztuje ich to jedynie kilka złotych. I tu dochodzimy do sedna mojej udręki. Ja nie mam piratów, koszt gry, to dla mnie więcej niż czysta płytka Verbatima, a jednak ilość gier i tak mnie przytłacza. Tylko ja ich nie mogę rzucić na półkę, własnie dlatego, że są dla mnie wiele więcej warte. Więc siedzę, nad jakimś badziewiem pokroju SOCOMa, żeby je tylko zaliczyć, dniami i nocami. Aż dochodzę do tak upierdliwego momentu, że postanawiam wrzucić kody. 'Lama', mówicie? Wątpię. Moje myślenie jest następujące - albo odłożę grę na półkę na dwie godziny przed końcem, albo zaliczę ją z kodami w dwie godziny, albo będę się męczył bez kodów jeszcze dziesięć, choć już rzygam na widok napisu 'Continue'. A wiecie dlaczego nie będę jej męczył? Bo siedząc nad takim Freekstyle, Midnight Club 2 czy Kingdom Hearts konstatuję, że na półce stoją nieruszone jeszcze GTA: Vice City, czy Burnout 3, a i w Perfect Dark zawsze można jeszcze domasterować statystyki.

I tak sobie gry zaliczam.
Finished Business.
Bueeerk!
Blizzard Beast ■ ■

GRY NA DYCHĘ

"Kiedyś wszystko było lepsze". To faktycznie nieprawda. A co jest prawdą? Czy to, że kiedyś wszystko było gorsze?

Ostatnio w pewnej stacji telewizyjnej obejrzałem kilka teledysków starych przebojów, takich, których kiedyś słuchałem bardzo często. Wzruszyłem się i pomyślałem, że dziś nie słyszę wielu tak głębokich kompozycji. Choć wspominając wrześniową opowieść z krypty Grabarza, wypada powiedzieć, że to pewnie nieprawda. Nie bez powodu wezwałem tu przykład muzyki. Muzyka reprezentuje sztukę i jest jej potężną gałęzią. Niektóre utwory szybko odchodzą w zapomnienie, a inne przechodzą do historii tak, że można ich słuchać przez lata, wielokrotnie. Inną dziedziną sztuki, której dzieła można przywoływać z taką częstotliwością jest malarstwo, przy czym najbardziej cenione są dzieła najstarsze. Twierdzenie związane ze wspomnianym tekstem Grabarza, mogło by podważyć, albo nawet obalić taki porządek rzeczy. Mogłoby się zdarzyć, że krytycy zamiast porównywać dzieła nowe do istniejących weryfikowaliby wartość istniejących i starych na podstawie tego co nowe i dopiero tworzone. To by dopiero było! Ale nie przesadzajmy. Nie wolno uogólniać.
Kolejną gałęzią sztuki jest kino. I mimo tego, że ogólnie dostępna telewizja potrafi przypominać stare hity do, lekko mówiąc, znużenia to każdy z nas trzyma w sercu te "kultowe" pozycje. I pewnie tam pozostaną, tylko czasami robiąc miejsce dla kolejnego arcydzieła. W przypadku kina technika komputerowa, która kreuje przed nami efekty specjalne ma ogromne znaczenie, ale wielokrotnie już okazywało się, że to nie ona decyduje o wartości dzieła. Wystarczy wspomnieć Kusturicę czy von Triera. To nawiązanie sprytnie przybliża nas do przemysłu komputerowej rozrywki, czyli między innymi (albo przede wszystkim) gier. I tu muszę się do czegoś przyznać. Grywam w Prince of Persia. To pierwsze, stare. Na komputerze. Po prostu tak, jak włączam Franka Sinatrę, tak puszczam sobie Prince'a. I gram sobie przechodząc kolejne poziomy. Myślałem, że może ze mną jest coś nie tak, więc posadziłem przed komputerem brata, który pamięta czasy świetności tej pozycji i kazałem mu grać. Grał długo, podobnie jak kilku kolegów. Na tej samej zasadzie odpalam sobie też pierwszego Wolfensteina czy Contrę. I nie jest to kwestia tego, że nie mam nowego sprzętu. Mam Xboxa, ale po prostu czasami, podobnie jak w przypadku Sinatry, mam potrzebę pograć w te stare dzieła sztuki. Ach, dzieła! No właśnie.

Wreszcie się wygadałem. Muszę zdradzić, że od początku tego tekstu zmierzałem do nazwania gier dziełami sztuki. Przynajmniej niektórych. To samo w sobie może nie jest czymś nowym, ale chciałbym zwrócić uwagę na kwestię konsekwencji. Otóż Sztukę należy traktować z szacunkiem. Jeśli uznajemy coś za Jej dzieło, nie można oddawać mu hołdu przez chwilę. Obrazy wiszą na ścianach w muzeach. Muzykę przywołujemy po latach, podobnie jak filmy. Oglądamy Hamleta i rzeźby Michała Anioła. A co z grami? Wiele się mówi i czyta na forach o dawnych, kultowych pozycjach, ale mało kto traktuje je z należytym szacunkiem. Jeśli pozycja jest faktycznie dziełem sztuki to powinna oprzeć się zębom czasu, a nawet się z czasem wzbogacać. Naprawdę niewiele takich gier powstało. Bo powstają one bardzo rzadko i nieprawda, że kiedyś gry były lepsze – to my nie pamiętamy tych gorszych. W pamięci pozostają tylko największe z nich. Nieprawdą jest też, że robione są coraz lepsze gry, bo tylko niektóre wstąpią do panteonu sławy.
Tu gdzieś kryje się część odpowiedzi na pytanie dotyczące małej ilości maksymalnych ocen dla gier w Neo. Już teraz wiem, że w trzecią część Burnouta będę grał po latach...
Liju ■ ■

BITWA O ANGLIĘ

Nie obudziłem się w mieszkaniu u kumpla, który mnie przechowywał, z całą masą różnych wizytówek. Może dlatego, że nie mieszkałem u kumpla, a w obrzydliwie drogim hotelu

A może dlatego, że „impreza" pożegnalna, na której nie było specjalnie wiele osób z branży chcących podzielić się swoimi wizytówkami, skończyła się jeszcze przed dwudziestą trzecią. Nie ma jednak co marudzić, bo wyjazd do Londynu był niezapomnianym przeżyciem.

Zaczęło się niepozornie. Proste pytanie - "Masz czas w poniedziałek i wtorek?" i szybka odpowiedź - "Nie, bo mam egzamin poprawkowy". Cała sytuacja zmieniła się gdy szef napisał dwa słowa. "Słabo" i jeszcze jedno, którego nie pamiętam, po czym dodał, że szykuje się wyjazd do Londynu na prezentację Call of Duty: Finest Hour i byłoby super jakbym jednak czas znalazł. Dwie sekundy później do organizatorów poleciał mail z prośbą o szczegóły imprezy, a na koniec trafiłem do samolotu i modliłem się, by siedzący obok pasażer z nerwów nie dał mi w zęby.
Plan imprezy nie był szczególnie bogaty w atrakcje. Przylot do Londynu, spotkanie na lotnisku Heathrow z PR Managerem Activision, jakaś niespodzianka, prezentacja gry, kolacja i na drugi dzień wylot do Warszawy. Nie za dużo tego, ale w końcu nie jechałem się tam bawić, a pracować. To znaczy, tak mi się tylko wydawało.
Pozwolę sobie pominąć takie, nic nie znaczące szczegóły jak nocne granie u Matta [ja Ci dam „nic nie znaczące"! – matt] zakończone pójściem spać dwie godziny przed pobudką oraz to, że pomyliłem godziny odlotu i omal nie spóźniłem się na samolot. Spuszczę też zasłonę milczenia na zestresowanego rodaka lecącego do Stanów do pracy, wyraźnie niezadowolonego, że jakiś student z laptopem w łapie zrobił sobie dwudniową wycieczkę do Londynu, za którą nie musiał płacić. Na szczęście jakoś przeżyłem podróż i trafiłem na londyńskie lotnisko.
Wyjazd organizowała firma Activision, na której zaproszenie uderzyłem samotnie do Anglii. Na miejscu przywitała mnie przeurocza Suzanne Panter i kilku "dziennikarzy" z różnych krajów Europy. Dowiedziałem się, że wcześniej odbyło się już kilka spotkań z prasą amerykańską, brytyjską, francuską i niemiecką, a dla pozostałych przygotowano osobny pokaz. Był Fin, dwóch Portugalczyków i Szwedów, Holender, Grek i Czech, przy czym średnia wieku nie przekraczała dwudziestu czterech. Spodziewałem się raczej gości koło trzydziestki i to w garniakach, ale rzeczywistość okazała się inna, bardziej przyjazna. Stałem się za to obiektem żartów, bo jako jedyny miałem ze sobą spory bagaż, z którym przyszło mi się tłuc przez resztę dnia po Londynie, a nawet Tamizie, bo organizatorzy przygotowali niespodziankę w postaci wycieczki amfibią po centrum miasta, kończącej się wodowaniem w podobno najczystszej rzece Europy.
O wrażeniach z grania w Finest Hour przeczytacie w innym miejscu, tu napiszę tylko, że prezentację otworzyła dwójka aktorów zajmujących się na co dzień przybliżaniem dzieciakom w szkołach historii lat wojennych. Zabawny "major" nabijał się z nas po całości, a towarzysząca mu paniusia rozbrajała swoimi minami.
Okazało się, że większość przybyłych gości już po dwudziestu minutach skupiła się na jedzeniu i rozmowach. Prócz mnie tylko Fin i Holender grali długo robiąc przy tym notatki, przy czym dowiedziałem się, że wszyscy mieli napisać koło trzech stron o grze. Ciekawe co po chwili obcowania z FH napiszą w swoich profesjonalnych pismach.
W każdym razie wszyscy mieli niezły ubaw, gdy po półtorej godziny podszedł do mnie twórca gry Scott Langteau i zapytał czy na pewno chcę kończyć poziom, który właśnie męczyłem. Każdy myślał już o kolacji, a Mielu nie chciał odchodzić od konsolki.
W pewnej chwili uzmysłowiłem sobie, że nie zamieniłem słowa z autorami gry, ale dowiedziałem się, że mieli nam towarzyszyć w wieczornej wyżerce. Twoje szczęście Scott.
Teraz mogę wyjaśnić dlaczego napisałem "dziennikarze" kilka linijek wyżej. Otóż przed wyjazdem obawiałem się, że zginę w cieniu doświadczonych pismaków z dziesięcioletnim stażem, a prawda była taka, że tylko ja przygotowałem sobie w domu informacje o grze i byłem jedyną osobą, prócz pracowników Activision, która nawijała z mr. Langteau przez cały wieczór. Prawie, bo dwa razy odezwał się Grek, ale on wstydził się mówić po angielsku. Chwilę zagadali Portugalczycy, a reszta gości zajęła się sobą, rozmawiając o wszystkim, w tym o rynku konsol w Polsce. Czech był wielce zdziwiony, że tak słabo u nas z konsolami. Nie chciało mi się chłopakowi tłumaczyć dlaczego tak jest, tym bardziej, że dobił mnie stwierdzeniem, że nie pojechał na TGS, bo koniecznie musiał iść obejrzeć jakiś mecz. Bilet do Tokio odstąpił koledze...
Ogólnie jednak byłem bardzo zdziwiony tym, że wszyscy okazali się bardzo młodymi ludźmi, traktującymi pisanie jako hobby. Myślałem, że tylko w Polsce tak jest.
Drugiego dnia nie działo się nic ciekawego. Może prócz odwiedzin w sklepie Virgin, w którym pół piętra zajmują konsole. Przy kilkunastu standach można sprawdzić nowości ze świata gier, na wielkim telebimie lecą reklamy zapowiadanych tytułów, a na półce leży sobie tak na oko kilkanaście magazynów konsolowych. Nie omieszkałem kupić sobie jakiegoś, by nie nudzić się w samolocie, który barbarzyńsko wyrwał mnie z raju, jakim okazała się Anglia. Tak zakończyła się moja wizyta w Londynie i chociaż poprawki nie zaliczyłem to na pewno nie żałuję. Czy ktoś z Was przejąłby się szkołą na moim miejscu?
Mielu ■ ■

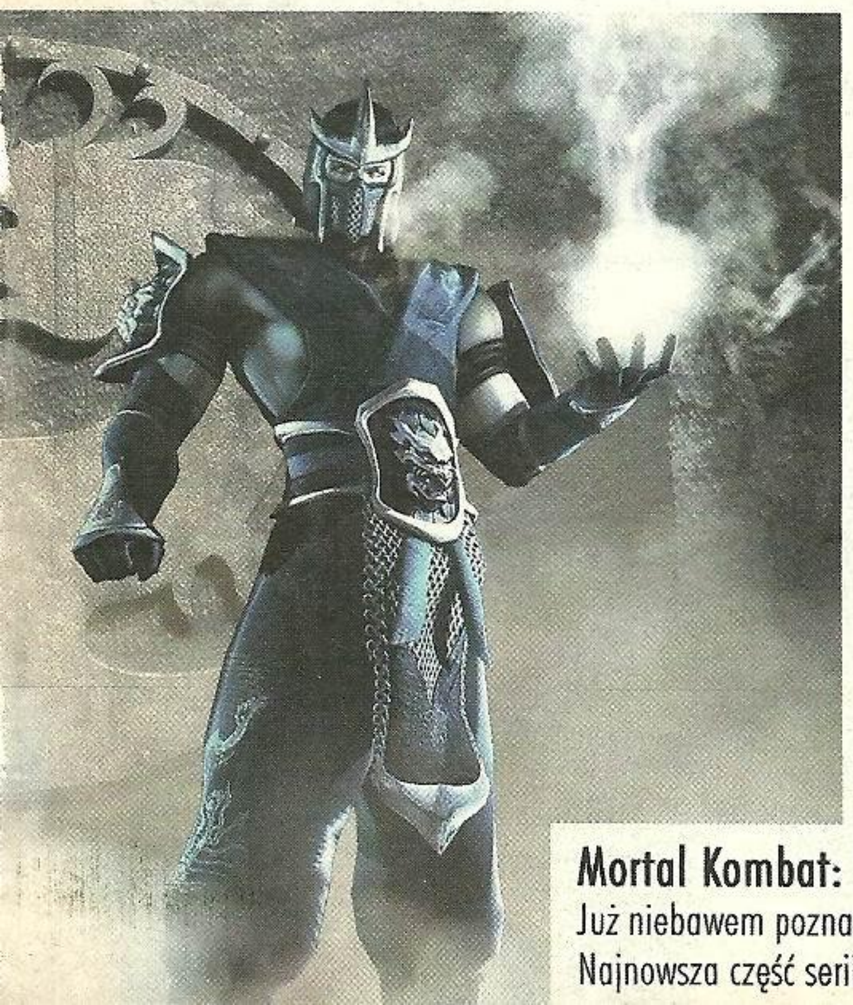
Tylko u nas - weekendy tematyczne:

ZMYSŁOWY WEEKEND
recenzje pikantnych gier hentai

POWTÓRKA Z HISTORII
spojrzenie na gry, ktore zmienily historie

MODny WEEKEND
recenzje MODów do najpopularniejszych gier online

Pierwszy już 13-14 listopada!



Mortal Kombat: Deception
Już niebawem poznacie nasz werdykt.
Najnowsza część serii. Czy najlepsza?

IMRO

- Szybka informacja
- Rzetelne recenzje
- Megaporadniki
- Darmowy download
- Gorące konkursy

Mamy to wszystko
i jeszcze więcej
!!!

GRY
IMRO.PL

Gry.ImRo to nowy serwis, który za cel postawił sobie dostarczenie najświeższych, rzetelnych, sprawdzonych informacji o wspaniałej pasji, jaką są gry komputerowe. Na naszych stronach przeczytasz nowinki z kraju i ze świata, fachowe recenzje, zapowiedzi nadchodzących produkcji, megaporadniki i opisy przejścia, które pomogą Ci uporać się z Twoją ukochaną grą.

WWW.GRY.IMRO.PL

Opowieści z Krypty

Co ma wspólnego wojna w Iraku z konsolami i ile różnych młodości mają gry?

Gwiazdka zbliża się wielkimi krokami i wkraczamy w ulubiony przez wszystkich miłośników gier okres. Okres, w którym pojawia się najwięcej tytułów, także tych najlepszych. Póki co jednak można obserwować kiełkowanie na półkach gier, które nie chcą się wliczyć do tak zwanego okresu gwiazdkowego, ponieważ są na tyle mocne, że zagrają same.

Przykład, to oczywiście choćby niedawna premiera Fable, czy nadchodzące HALO 2. Wypuszczanie tych tytułów teraz ma co najmniej podwójne znaczenie. Po pierwsze: termin ich premiery nie kumuluje się z masowymi publikacjami innych tytułów. Po drugie zaś, przed gwiazdką zdążą uderzyć po raz drugi. Każdy, kto miał bezpośrednio do czynienia z amerykańskim rynkiem w ogóle, wie jak to wszystko tam wygląda. Kraj ogromny, w sporej mierze nastawiony na konsumpcjonizm i nie wypierający się tego, że gry kocha podobnie jak książki, filmy, gadżety, sztuki walki – wszystko.

Każdy produkt w Stanach Zjednoczonych Ameryki Północnej ma trzy młodości. Pierwsza młodość, to młodość premiery. Niebawem przeżyje ją HALO 2. Wyobraźcie sobie centra wielkich miast i biurowce dosłownie oklejone wokół gigantycznymi planszami z bohaterem oraz tytułem gry. Rzadko który film ma u nas taką promocję. Mało tego – plakaty te często wiesza się na przykład obok innych plakatów, tym razem z napisem „Support our troops!". Dlaczego? Jak wiadomo Wam (lub nie) kraj zwany USA jest praktycznie w stanie wojny. W związku z tym stanowi to podstawę do patriotycznego zrywu. Flagi państwowe na domach, koszulki z napisami „Wspieraj naszych chłopców", itp. Jest to normalne dla każdego kraju. Nasz kraj, kiedy miała wybuchnąć wojna stworzył tak zwany Fundusz Narodowy, gdzie prywatni ludzie znosili swoje kosztowności i kupowano w ten sposób wyposażenie dla armii. Sporo tego zebrano. Naprawdę! Ludzie ustawiali się w kolejkach. Niedługo potem, kiedy pojawił się projekt „żywych torped" zgłosiło się kilkanaście tysięcy młodych chłopców, którzy chcieli dać się zabić za ojczyznę. Jak więc widać sytuacja wojny stanowi dla kraju bardzo dobry nośnik idei, ale i solidaryzuje ludzi z problemami, także ekonomicznymi. Nic więc dziwnego, że znana wszystkim firma na „M" (i nie chodzi tu o koncern frytkowo-kanapkowy) ustaliła, że obowiązkiem każdego Amerykanina jest posiadać Xboxa. Przemycono patent chytrze i się udało. Nic w tym dziwnego. Podejrzewam, że gdybyśmy my byli na ich miejscu, też Xboxy byśmy kupowali. No, a teraz to HALO 2 – flagowy produkt na flagową konsolę. Jak nie kupić, prawda? Dobry marketing robi dobrą „pierwszą młodość". Zanim gra się ukaże w sklepach, głośno o niej na budynkach. Głośno w telewizji i oczywiście co ważniejsze magazyny, wspomagane przez niby to przeciekające materiały, piszą o grze już od dwóch miesięcy. Co chytrzejsi ją nawet recenzują. Ponieważ zakup gier jest zakupem tak zwanym emocjonalnym, trzeba uderzyć mocno i efektywnie. Ludzie nie mogą się zastanawiać czy kupić, czy nie. Mają czuć się gorsi, nie mając HALO 2. Oczywiście prawdziwym fanom do niczego takie gadanie nie jest potrzebne. Oni kupują od razu, bez gazet i sami mogliby wielu recenzentów poprawiać, bo wiedzą więcej o nowym tytule z samej analizy obrazków, niż recenzenci ze swoich „przecieków". „Druga młodość" gry, tak jak i wielu produktów w USA odbywa się wtedy, kiedy tytuł trafia na rynek wtórny. Za ile można kupić gry w USA? Używane gry na PS2 „chodzą" nawet po 50 centów. Kupienie Xboxa za 80 dolców nie jest żadnym problemem. Wymiana, odkupowanie gier, które się zużyły, odmiana gier „raz grane i odniesione do sklepu" – wszystko to kotłuje się w USA na rynku wtórnym i nie ma absolutnie żadnych problemów z kupieniem tego, czego się pragnie. Amerykanie wychodzą ponoć z założenia, że w życiu są ważniejsze problemy, niż latanie za grami. Możliwe. Każdy produkt luksusowy w USA ma swój wielki rynek wtórny. Większości z nas znany jest najlepiej rynek używanych samochodów – wiecie jak to jest. Wyobraźcie sobie, że z grami czy książkami jest dokładnie tak samo. Choć używane książki mają swoje hiperma rkety. No dobra. A „trzecia młodość"? Ta następuje wtedy, gdy gry nie można już nigdzie dostać. Skończył się nakład, cała rozlazła się po domach, a dodatkowo udało się zdobyć na pudełku podpis aktora, który podkłada głos głównego bohatera. Amerykanie kochają gadżety i kochają ciekawostki. Takie HALO 2 można będzie za kilka lat sprzedać kilka razy drożej, niż się kupiło.

Po co o tym wszystkim piszę? Bo zastanawiam się co roku, do czego rynek gier zmierza u nas? Próbuję patrzeć na USA, gdzie być może to wszystko mamy wcześniej i niedługo dotrze do nas. Komisy samochodowe rosną jak grzyby po deszczu. Być może ten rewelacyjny pomysł dotrze dalej. Bo jak dotychczas kółko jest zamknięte. Zarabiamy mało. Gry są drogie. Mało kupujemy, bo zarabiamy mało. Więc gry są drogie, żeby był większy zysk na sztuce. A my mało kupujemy, bo... I tak dalej. 50 centów za używaną grę robi swoje. Choć widziałem u nas wielką sieć sklepów, w której Tekken 4 już „chodzi" za 39,99 zł. Może to jakaś jaskółka. Tak czy siak nie mamy polskiej konsoli, a ona by nam chyba teraz najbardziej pomogła.

[grabarz]

FABLE'ism

„Ściągam spodnie i proszę, byście kopnęli mnie w tyłek za to, co powiem, ale ambicją Project Ego jest być najwspanialszą grą RPG wszechczasów..."

Te znane Wam być może, a budzące dziś należny uśmiech słowa wymknęły się dawno temu Peterowi Molyneux, człowiekowi, któremu w dużej mierze zawdzięczamy powstanie Fable: dla wielu już gry kultowej, dla innych jedynie ogryzka po tym, co grą kultowym stać się miało. Ci pierwsi, zachwyceni wydanym właśnie tytułem mogliby wziąć twórców gry w obronę. Drudzy zapewne skwapliwie skorzystaliby teraz z każdej okazji, by wszystkim developerom-chwalipiętom nakłaść po uszach.

O co chodzi, zapytają Ci z Was, którzy temat Fable przespali (czy są tacy?!). W skrócie o to, że z listy zapowiadanych rewolucyjnych rozwiązań mających się znaleźć w grze pozostało tyle, co kot napłakał. Ale o tym wiecie już po części z recenzji. Została ogólna koncepcja zabawy w wykreowanie bohatera; od dziecka, do prawdziwego zbawiciela fantastycznej Niby-Landii. Jak to jest, zapytać można. Godzi się tak? Pokazać fanom szczegóły procesu tworzenia gry od samego niemal początku (gdy ma się do dyspozycji devkit z dwukrotnie większą ilością pamięci niż zwykły Xbox)?. Zwodzić ludzi widoczkami i pomysłami, których nie uświadczymy w końcowym produkcie? Napędzać machinę marketingową, gdy w kieszeni nie ma się jeszcze w zasadzie nic, co można sprzedać? Na pewno są sposoby, by tego uniknąć, oszczędzić potencjalnym klientom zawodu i rozczarowania. Wskazać można tu co najmniej dwie szkoły. Pierwsza: buzia w ciup i nie puszczamy zbyt wiele pary z ust do momentu, gdy świat ujrzy gotowe dzieło. Bądź – od razu mówimy: to jest, bracia i siostry, „work in progress", przedstawione koncepcje niekoniecznie znajdą się w końcowej wersji, dzielcie się opiniami o naszym pro-jek-cie. Metoda pierwsza daje czasem doskonałe efekty (Powiedzcie mi, ile wiedzieliście o takim zjawisku jak „Chronicles of Riddick" zanim się pojawiło i zjadło wszystkie gry FPP na śniadanie? Bo ja, dla przykładu, niewiele). Metoda druga jest niezła, ale istnieje ryzyko, że znaczna część śledzących powstawanie dzieła przeoczy delikatne sugestie, że tu się dopiero coś kuje, coś z wolna rzeźbi. Można w zasadzie uważać, że taki los spotkał Project Ego, że autorzy sugerowali, iż wszystko, co nie będzie im pasować do powstającej w ich głowach wizji może polecieć do kosza, a jedynie rozentuzjazmowani fani potknęli się o własne oczekiwania i marzenia z grą związane. Mam jednak odrobinkę inną teorię, zaraz Wam opowiem jaką. Wcześniej mała retrospekcja, takie niby „and now for something completely different".

Przypomnijcie sobie pewną grę. Erpega, żeby było zabawniej, klona nieśmiertelnego Gauntleta (ale co Wy tam możecie wiedzieć o Gauntlecie, młokosy...) Nazywało się to Baldurs Gate: Dark Alliance i było w opinii sporej rzeszy graczy jedną z piękniejszych i miodniejszych gier na PS2. Pamiętam, z jak ogromną przyjemnością tuptałem małymi ludzikami po labiryntach pełnych skarbów i niebezpieczeństw, tłukąc co popadnie, a to czerepy, a to beczki, a to gliniane... no, te, wazony. Tuptałem i myślałem sobie – jakie to piękne! To wszystko, każdy ten szczegół, ta broń, ten... wazon, ta tekstura, ten model postaci, ta fizyka fal na wodzie – wszystko to naprawdę powstało, by oddalić kamerę i zrobić z tego...

Gauntleta???

O jakiej to staranności i profesjonalizmie twórców świadczy!

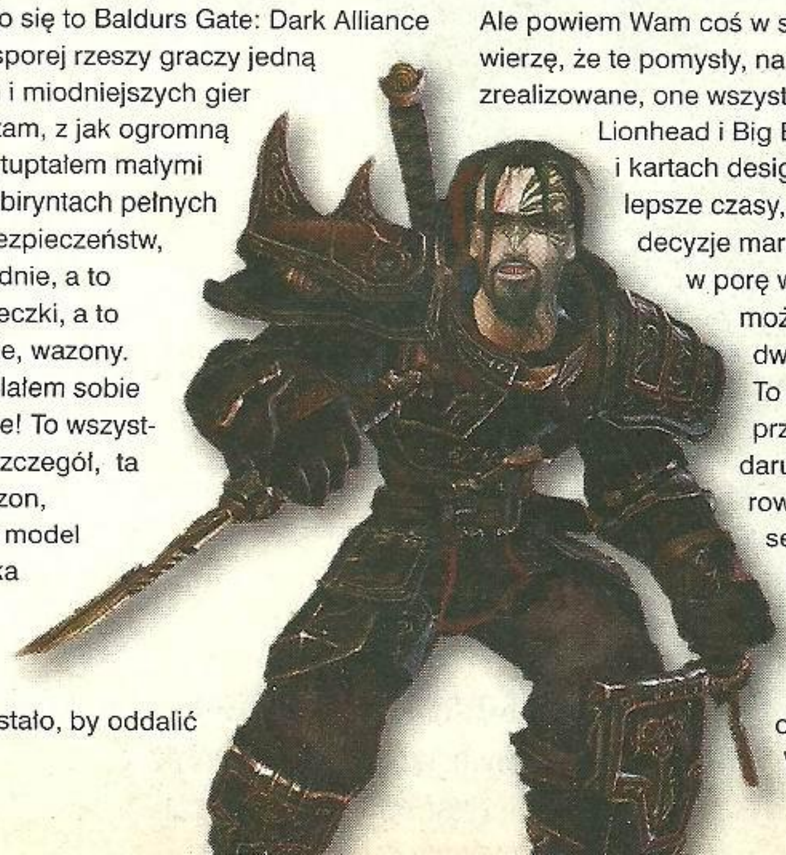
Grałem pogrążony w zachwycie.

Ale to już było, jak śpiewa Maryla. Wróćmy do naszej Bajki. Przebiegłem Fable za pierwszym razem w niecałe dwadzieścia godzin. Nie spieszyłem się, ale też nie pohandlowałem, nie wziąłem ślubu, nie utłukłem tej podłej... padnij, SPOILER!!! ...żartowałem, hehe) Nie zajrzałem w każdy kąt i zostawiłem całkiem sporo zadań niewypełnionych. Ukończyłem grę szczęśliwy i zadowolony, że trafił mi się na starość taki sympatyczny, bo ja wiem, Medievil. Albo Mark of Kri. Strasznie lubię takie action-adventure'y. Biegać, bić po czerepach, być prowadzonym za rączkę, znaleźć kluczyk, tu otworzyć, tam zamknąć. Faaajne. Ale zaraz. Tu podobno jest rewolucyjne AI! Jakieś systemy podaży-popytu w handlu! Jakieś żyjące miasta! Możliwe, nie zauważyłem, pardon. Na co mi to? Chciało mi Duże Niebieskie Pudełko opowiedzieć dobrą historię w klimacie fantasy? Opowiedziało, bardzo dziękuję! Do tego nie trzeba przecież tych wszystkich nadętych pogróżek i zapowiedzi. Taką grę da się zrobić bez ceregieli, można zmusić gracza, by podążył taką to a taką ścieżką, można na siłę opowiedzieć mu ową baśń. Gwarantuję, że wyskakujące spod ziemi Fable, będące TYLKO „wąskościeżkowym" action-adventure'em zebrałoby owacje na stojąco. Ale coś tu nie gra. Fable, niestety, nie wyskoczyło spod ziemi. Carterowie i Pi-Em chcieli czegoś więcej, otarli się o jakiś geniusz. Raz, że to widać w niektórych „nadwyżkowych" elementach gry, dwa, że nie raz pisnęli o słowo za wiele. Ta gra miała być czymś innym – to miał być erpeg pełną gębą z dużym światem i prawdziwą swobodą działania, z konkurencyjnymi bohaterami łażącymi po nim i żyjącymi własnym życiem, z Bolverinami polującymi sobie w stadach i napadającymi na przechodzące karawany, z roślinkami i NPC'ami rosnącymi w realtime'ie... Wyczuwacie do czego zmierzam? Tej grze, w mojej spiskowej teorii, o mały włos przydarzyłoby się coś zbliżonego do casusu BG:DA, tyle, że na innej, bardziej ambitnej płaszczyźnie. O mały włos powstałby prawdziwy, żyjący świat fantasy z możliwością uczestniczenia w jednej z istotnych dla jego losów historii. Omalże znów moglibyśmy zachwycić się geniuszem wyeksponowanego szczegółu w stosunku do złożoności całości projektu – tak, jak zachwycamy się pikusiowatym gameplayem BG:DA, w stosunku do rozmachu i staranności jego designu i wykonania. Mówiom w mieście, że siem im faktycznie do pamienci eksboksa coś nie zmieściło. Nie zmieściło? Trudno. Ale powiem Wam coś w sekrecie. Ja głęboko wierzę, że te pomysły, na poły, a może i w całości zrealizowane, one wszystkie leżą tam w siedzibach Lionhead i Big Blue Box na hadekach i kartach design doców. Czekają na lepsze czasy, a może zwyczajnie na decyzje marketingowców, którzy w porę wyczuli, że takie coś można sprzedać przynajmniej dwa razy.

To co, do zobaczenia przy Fable 2? Tym razem daruję sobie przedpremierowy entuzjazm, co i Wam serdecznie doradzam.

Pa, wracam grać. Opiję się tym razem, obeżrę i pootwieram wszystkie „Demon doors". It ain't over yet!

Vandariel ■ ■



PRENUMERATA, ARCHIWALIA I KOMPENDIA

ZAPRENUMERUJ NEO PLUS - TO SIĘ OPŁACA!

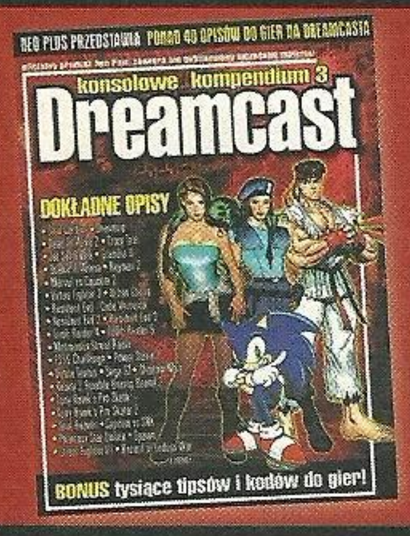
Wariant 1 - prenumerata 12 numerów w cenie 79,99 zł
płacisz jak za **10 numerów**, dostajesz **12 numerów**

Wariant 2 - prenumerata 6 numerów w cenie 39,99 zł
płacisz jak za **5 numerów**, dostajesz **6 numerów**

Prenumerata poza granicami Polski 12 miesięcy: Europa 40 Euro, reszta świata 50 USD

BONUS! BONUS! BONUS!
PRZY ZAMÓWIENIU KSIĄŻKI LUB TRZECH NUMERÓW ARCHIWALNYCH OTRZYMASZ W PREZENCIE DEMA DWÓCH GIER NA PLAYSTATION 2: WRC2 i TIF
(ważne do wyczerpania zapasów)

BONUS! BONUS! BONUS!
PRZY ZAMÓWIENIU PRENUMERATY OTRZYMASZ W PREZENCIE DEMA DWÓCH GIER NA PLAYSTATION 2: WRC2 i TIF ORAZ DEMO KILLZONE!
(ważne do wyczerpania zapasów)



Dla Państwa wygody proponujemy posługiwanie się skrótami podczas wypełniania blankietu zamówienia.

Kompendia:
Konsolowe Kompendium - **KK1**
Konsolowe Kompendium 2 - **KK2**
Konsolowe Kompendium 3 - **KK3**

Prenumerata:
Prenumerata 12 numerów - **P12**
Prenumerata 6 numerów - **P6**

Archwiwalne numery Neo Plus:
Neo Plus nr. XX - NXX
gdzie XX oznacza numer, który zamawiamy, na przykład:
Neo Plus nr 01 - **N01**
Neo Plus nr 11 - **N11**
Neo Plus nr 21 - **N21**

JAK ZAMAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, bądź numerów archiwalnych wystarczy wypełnić pocztowy druk wpłaty na rachunek bankowy według podanego wzoru, dokładnie i starannie podając imię, nazwisko, adres oraz zamówienie (w rubryce: tytułem) i adres z kodem pocztowym, a następnie wpisać kwotę i opłacić ją na poczcie.
Zamówienie można opłacić także przelewem bankowym - prosimy jednak pamiętać o podaniu swojego adresu. Odbiorcą przelewu jest: Independent Press, 38 12401112 1111000001657638

Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania potwierdzenia z banku, co może trwać od tygodnia do miesiąca.

nazwa odbiorcy: INDEPENDENT PRESS
nazwa odbiorcy cd: PEKAO SA 8o WARSZAWA
l.k. 38 nr rachunku odbiorcy: 12401112 1111000001657638
waluta: WP PLN
kwota: 80,99,-
kwota słownie: Osiemdziesiąt złotych i 99 groszy.
nazwa zleceniodawcy: JANUSZ SMOLIWĄS
nazwa zleceniodawcy cd: BALLADY 2/12 03-200 ZAWIERCIE
tytułem: PRENUMERATA6+KK3+N50,N51
tytułem cd:

POCZTA POLSKA

Opłata

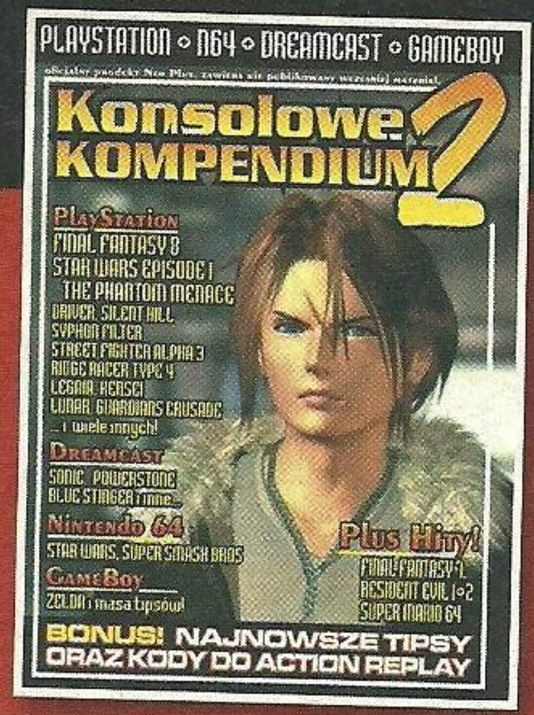
Podpis

W razie problemów z zamówieniem prosimy o kontakt pod adresem email marcellus@neo-plus.pl lub o telefon (22) 851-42-55 w poniedziałki w godzinach 13-15.

KONSOLOWE KOMPENDIUM 1

Nasza pierwsza książka - megaporadnik do najpopularniejszch gier na PlayStation i Nintendo 64.
Zawiera obszerne opisy do: TOMB RAIDER 3, TEKKEN 3, BANJO-KAZOOIE, TENCHU, SPYRO THE DRAGON, XENOGEARS, LEGEND OF ZELDA 64, METAL GEAR SOLID, MISSION: IMPOSSIBLE, GRAN TURISMO, TUROK 2, 1080 SNOWBOARDING, BRAVE FENCER MUSASHI oraz mnóstwo kodów do Action Replay Pro.

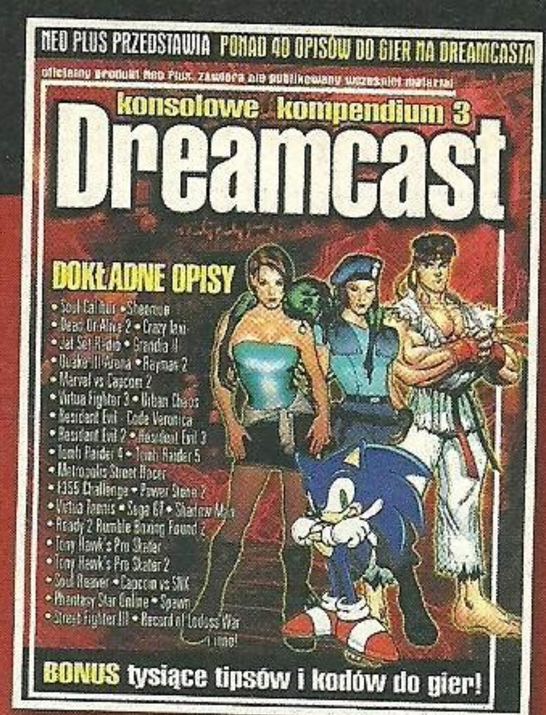
Liczba stron: 272
Cena: 14.99 (razem z kosztami przesyłki)



KONSOLOWE KOMPENDIUM 2

Nasz drugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych. Każdy znajdzie tu coś dla siebie - niezależnie od platformy. Zgodnie z życzeniami przygotowaliśmy dział z tipsami do gier na GameBoya.
W książce: Final Fantasy 7, Final Fantasy 8, Star Wars Episode 1, Silent Hill, Driver, Syphon Filter, Ridge Racer Type 4, Street Fighter Alpha 3, Kensei, Guardian's Crusade, Legend Of Legaia, Lunar, GTA London, Resident Evil 1, 2, 3, Blue Stinger, Sonic Adventure, Marvel vs Capcom, Super Mario 64 i masa innych!

Liczba stron: 320
Cena: 18.99 (razem z kosztami przesyłki)



KONSOLOWE KOMPENDIUM 3

Biblia dla wszystkich posiadaczy konsol - 45 opisów do najlepszych gier.
Blue Stinger, Dino Crisis, Alone In The Dark 4, Marvel vs Capcom, Urban Chaos, Power Stone, Resident Evil 2, Resident Evil 3, Resident Evil CV, Ilbleed, Rayman 2, Shenmue, Capcom vs SNK, Virtua Tennis, MSR, Rec. Of Lodoss War, Sega GT, Quake III, Phantasy Star, Soul Calibur, MvC 2, Dead Or Alive 2, Power Stone 2, SF III, Tony Hawk 1, Tony Hawk 2, Nightmare Creatures 2, Crazy Taxi, Tomb Raider 4, Tomb Raider 5, Shadow Man, Dave Mirra BMX, Grandia 2, Evil Dead, Ready 2 Rumble 2, Sonic Adventure, Soul Reaver, SF Alpha 3, House of the Dead 2, VF3
Liczba stron: 272
Cena: 19.99 (razem z kosztami przesyłki)

NUMERY ARCHIWALNE DOSTĘPNE W SPRZEDAŻY (numery o1 - o7, 15, 16, 20, 22, 23, 24 i 25 również są dostępne)

- - Każdy numer archiwalny w cenie 8 zł (koszt przesyłki jest wliczony w cenę numeru) - -

NEO PLUS nr 26 listopad 00
OPISY I RECENZJE: Spyro 3, Driver 2, Alien Resurrection, Dino Crisis 2, Duke Nukem
RECENZJE: Fur Fighters, Street Fighter 3, NHL 2001, NBA Live 2001,
EXTRA: Tokyo Game Show jesień 2000 - naoczna relacja z wystawy w Japonii oraz Ring of Red na PS2

NEO PLUS nr 27 grudzień 00
OPISY I RECENZJE: Final Fantasy IX, Medal Of Honor 2, Tomb Raider Chronicles, 007 TWINE
RECENZJE: MSR, Crash Bash, Zelda: Majora's Mask, Star Wars Demolition, Quake III Arena,
EXTRA: Recenzje gier na PS2: Silent Scope, SSX, Smuggler's Run, MClub

NEO PLUS nr 28 styczeń 01
OPISY I RECENZJE: Blade, Shenmue, The Mummy, R2Rumble Round 2
RECENZJE: Sonic Shuffle, Chicken Run, ISS 2000, Jet Set Radio
EXTRA: Recenzje gier na PS2: Tekken Tag Tournament, Fantavision, Ridge Racer V, Time Splitters, Orphen, ISS, R/C Revenge

NEO PLUS nr 30 marzec 01
OPISY I RECENZJE: C-12 Final Resistance, Darkstone, Record of Lodoss War, Fear Effect Retro Helix cz.1
RECENZJE: NBA Hoopz, X-Games Snowboarding, Uefa Dream Soccer, Unreal, Spawn, Iron Aces
EXTRA: megaraporty o MGS2 i GT3

NEO PLUS nr 31 kwiecień 01
OPISY I RECENZJE: Phantasy Star Online, Carrier, Legend Of Zelda 2, Harvest Moon, Fear Effect 2 cz. 2
RECENZJE: Ring Of Red, Starfighter, Tme Crisis proj. Titan
EXTRA: Grand Theft Auto 3 - raport, Get Connected - z Dreamcastem w sieci

NEO PLUS nr 34 lip/sierp 01
OPISY I RECENZJE: Red Faction, Crazy Taxi 2, Atlantis
RECENZJE: GRAN TURISMO 3, Sonic Adventure 2, The Bouncer, Exterminination, Formula 1 2001, Dave Mirra Maximum Remix
EXTRA: TEKKEN 4 - raport, E3 2001 - druga część relacji z wystawy

NEO PLUS nr 35 wrzesień 01
OPISY I RECENZJE: Onimusha, Extermination, NBA Street, Twisted Metal Black, Sonic Adventure 2, Stupid Invaders, Technomage, Dracula 2
EXTRA: FIGHT ON - przedstawienie Dead Or Alive 4, Tekkena 4 i Dead or Alive 3, pierwsze spotkanie z FFX

NEO PLUS nr 36 październik 01
OPISY I RECENZJE: Devil May Cry, Dragon Riders, Dave Mirra Freestyle BMX 2, Skies Of Arcadia, Soldier Of Fortune, Saiyuki
RECENZJE: Alien Front, Extreme G III, Sheep, Dog & Wolf i inne
EXTRA: Spaceworld - wystawa Nintendo w Japonii

NEO PLUS nr 37 listopad 01
OPISY I RECENZJE: Martian Gothic, Ico, Tales Of Destiny 2, Sheep, Dog & Wolf, X-Men 2
RECENZJE: Crash Bandicoot 4, Airblade, Half-Life, Spider-Man 2, NHL 2002
EXTRA: Soul Calibur 2

NEO PLUS nr 38 grudzień 01
OPISY I RECENZJE: Silent Hill 2, Syphon Filter 3, Shenmue 2 cz. 1, Tales Of Destiny cz. 2
RECENZJE: Tony Hawk's Pro Skater 3, Jak & Daxter, GTA3, NBA 2K2, Kinteica
EXTRA: METAL GEAR SOLID 2

NEO PLUS nr 38 styczeń 02
OPISY: GTA3, Shenmue 2 cz. 2, Harry Potter
RECENZJE: Pro Evolution Soccer, SSX Tricky, Soul Reaver 2, World Rally Championship 2001, Shenmue 2, Harry Potter
EXTRA: XBOX - test amerykańskiej konsoli i czterech gier

NEO PLUS nr 40 luty 02
OPISY: Hoshigami, Jak & Daxter, Headhunter
RECENZJE: Ace Combat 04, Dynasty Warriors 3, Giants,
EXTRA: Final Fantasy X - Banan przygląda się grze, Virtua Fighter 4, sekrety GTA3

NEO PLUS nr 41 marzec 02
OPISY: Drakan The Ancient's Gates, Herdy Gerdy
RECENZJE: Drakan, Pirates, State of Emergency, Shadowman 2, **EXTRA:** NEON - sześć stron publicystyki, Final Fantasy XI

NEO PLUS nr 43 maj 02
OPISY: Blood Omen
RECENZJE: Spider-Man, Red Card Soccer, Everblue, Deus Ex, D.N.A., Virtua Fighter 4,
EXTRA: MEDAL OF HONOR FRONTLINE - megazajawka, Winning Eleven 6, GameCube w Europie - recenzje

NEO PLUS nr 44 czerwiec 02
OPISY: Medal Of Honor Frontline
RECENZJE: Medal Of Honor Frontline, Pikmin, Way of the Samurai, Final Fantasy X, Agressive Inline
EXTRA: E3 2002 - pierwsza część megarelacji z wystawy w Los Angeles, pięć nowych gier Star Wars!

NEO PLUS nr 45 lipiec/sierpien 02
OPISY: FINAL FANTASY X - 18 stron!
RECENZJE: Stuntman, GT Concept Tokyo-Geneve, V-Rally 3, Barbarian, Legion, Sky Gunner i inne
EXTRA: Zajawki Kingdom Hearts i The Gateway, Resident Evil nareszcie w kinach

NEO PLUS nr 46 wrzesien/paźdź. 02
OPISY: Onimusha 2, Prisoner Of War, The Thing
RECENZJE: Commandos 2, Conflict: Desert Storm, Enclave, Sega GT 2002, Tekken 4, The Thing, Toca Race Driver **EXTRA:** PS2 - trzecia generacja: Mark Of Kri, Ratchet&Clank, Primal, Sly Cooper

NEO PLUS nr 47 listopad 02
OPISY: Hitman 2
RECENZJE: Baldur's gate Dark Alliance, Colin McRae 3, Two Towers, Burnout 2, Kingdom Hearts, Need For Speed Hot Pursuit, Resident Evil, Shox, Super Mario Sunshine, Terminator, TimeSplitters 2
EXTRA: PS2 Online - gramy w sieci

NEO PLUS nr 48 grudzień 02
OPISY: GTA Vice City - megaopis!
RECENZJE: BloodRayne, Harry Potter 2, Pro Evolution Soccer 2, Ratchet&Clank, Red Faction 2, Suikoden 3, Tony Hawk 4, WRC2 Extreme, Eternal Darkness, The House Of The Dead 3, ToeJam & Earl III

NEO PLUS nr 49 styczeń 03
OPISY: Rygar The Legendary Journey
RECENZJE: The Getaway, James Bond 007 Nightfire, Ape Escape 2, BMX XXX, Dragon Ball Z, Mortal Kombat Deadly Alliance, Sly Raccoon, SOS The Final Escape, Star Fox Adventures, Bounty Hunter

NEO PLUS nr 51 marzec 03
RECENZJE: The Mark Of Kri, Devil May Cry 2, Vexx, Rayman 3, MGS2 Substance, Battle Engine Aquila, Racing Evoluzione, Pride FC, Legaia: Duel Saga, Galerians: Ash
EXTRA: Silent Hill 3 - Banan zaprasza do Cichego Wzgórza...

NEO PLUS nr 50 luty 03
OPISY: The Getaway
RECENZJE: Primal, Dr. Muto, Panzer Dragoon Orta, Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball, Guily Gears XX, Crimson Sea, Mario Party 4, The Sims, Dragons Lair 3D, Quantum Redshift,

NEO PLUS nr 52 kwiecień 03
RECENZJE: Xenosaga, Breath of Fire: Dragon Quarter, Indiana Jones and the Emperor's Tomb, Metroid Prime, Tenchu: Wrath of Heaven, Resident Evil Zero, Wild Arms 3, Everblue 2, Moto GP 3, Metroid Prime, Gun Metal, 4x4 Evo 2 i inne

NEO PLUS nr 53 maj 03
OPISY: Tom Clancy's Splinter Cell
RECENZJE: Silent Hill 3, Def Jam Vendetta, Tao Feng: Fist Of Lotus, NBA Street vol. 2, Dynasty Warriors 4, Syberia, Yager i inne
SPECJAŁ: Silentarium - wszystko o SH3, Czy Pani Soli Kota? - rzecz o Japonii

NEO PLUS nr 54 czerwiec 03
OPISY: Silent Hill 3, Primal
RECENZJE: Moto GP 2, SOCOM, Enter The Matrix, Zelda: The Wind Waker, War of the Monsters, Wolfenstein, X2 Wolverine's Revenge, Stake, Blackstone
SPECJAŁ: E3 2003 część 1, Graczu - wyjdź z ukrycia!

NEO PLUS nr 55 lipiec 03
RECENZJE: The Hulk, Brute Force, Wakeboarding Unleashed, Soldier of Fortune 2, Resident Evil Dead Aim, RTX Red Rock, Starsky & Hutch, Music 3000, Midnight Club 2, Indycar Series, Midtown Madness 3 i inne
SPECJAŁ: Nowa Zajavka - wszystko

NEO PLUS nr 56 sierpień 03
OPISY: Tomb Raider Angel of Darkness
RECENZJE: Dark Chronicle, Pirates of the Caribbean, Tomb Raider AOD, Mace Griffin, Unlimited SaGa, Wario World, Italian Job, Outlaw Volleyball
SPECJAŁ: Zabójczy kwartet Ubi

NEO PLUS nr 57 wrzesień 03
RECENZJE: Colin McRae Rally 04, Star Wars KOTOR, Virtua Fighter 4 Evolution, Otogi, Chaos Legion, Amplitude, Futurama, Aliens vs Predator, Mojo, Alter Echo, The Great Escape, Splashdown 2, Freaky Flyers, Indiana Jones i inne
SPECJAŁ: PES3, Twoje Wirtualne Lale

NEO PLUS nr 58 październik 03
RECENZJE: Soul Calibur 2, Conflict: Desert Storm 2, Freedom Fighters, Lethal Skies, Super Monkey Ball 2, Buffy, Hunter Wayward, XGRA, Disgaea, Robocop
SPECJAŁ: Testy nadchodzących hitów Sony, Śmiechu warte czyli od gry do filmu.

NEO PLUS nr 59 listopad 03
RECENZJE: Lord of the Rings: Return of the King, Jak II Renegade, Ratchet & Clank 2, Worms 3D, Fifa 2004, SSX 3, Pro Evolution Soccer 3, Dog's Life
SPECJAŁ: N-GAGE - wszystko o konsolofonie, MANHUNT - relacja ze specjalnego pokazu

NEO PLUS nr 60 grudzień 03
RECENZJE: Prince of Persia: The Sands of Time, Viewtiful Joe, True Crime, Beyond Good & Evil, THUG, MOH: Frontline, ZOE 2, F-Zero GX, NFS Underground, XIII i inne!
SPECJAŁ: Nowa, stara Sega - jak przebiega transformacja japońskiego giganta.

NEO PLUS nr 61 styczeń 04
RECENZJE: Manhunt, Legacy of Kain: Defiance, Max Payne 2, Mario Kart Double Dash!!, Project Gotham 2, Legacy of Kain: Defiance i inne!
SPECJAŁ: The Getaway 2 - pierwsze info, 007 EoN - już graliśmy, Gran Turismo 4 Prologue - testujemy, rok 2004 a gry video - zapowiedzi!

NEO PLUS nr 62 luty 03
RECENZJE: Maximo, Fallout: Brotherhood of Steel, Deus Ex: Invisible War, Final Fantasy X-2, Mario Party 5, Kaena i inne
SPECJAŁ: Muzyczna rewolucja - wszystko o grach muzycznych, Horror Show - cztery nadchodzące horroty!
OPIS: Final Fantasy X-2

NEO PLUS nr 63 marzec 04
RECENZJE: 007 Everything or Nothing, Mafia, Final Fantasy Crystal Chronicles, Forbidden Siren, Baldurs Gate Dark Alliance 2, Billy Hatcher, SOCOM 2 i inne
SPECJAŁ: Francuski łącznik - rzecz o developerach z Francji, Rise to Honor - Jet Li wymiata na konsoli

NEO PLUS nr 64 kwiecień 04
RECENZJE: MGS: Twin Snakes, Ninja Gaiden, Splinter Cell: Pandora Tomorrow, Everquest: Champions of Norrath
SPECJAŁ: Killzone - pierwsze testy, Hitman Contracts - relacja specjalna, Syphon Filter Omega Strain

NEO PLUS nr 65 maj 04
RECENZJE: R: Racing, Crimson Sea 2, Alias, Malice, Onimusha Blade Warriors, Cy Girls, NBA Ballers
SPECJAŁ: Burnout 3: nadciąga killer, Wizyta w Lucasarts - Mercenaries, Star Wars: Republic Commando i Battlefront!

NEO PLUS nr 66 czerwiec 04
RECENZJE: Singstar, Gran Turismo 4 Prologue, Samurai Warriors, Hitman Contracts, Rallisport Challenge 2
SPECJAŁ: Relacja z E3 - PSP i NDS w akcji i inne nowe gry, Shellshock: Nam '67 - Wietnam oczami autorów Killzone

NEO PLUS nr 67 lip/sierp 04
RECENZJE: Driv3r, Shellshock: Nam 67, Full Spectrum Warrior, Fromt Mission 4, Onimusha 3, Chronicles of Riddick, Harry Potter i inne
SPECJAŁ: megawywiad z Adrianem Chemielarzem - twórcą Painkillera, pierwsze spotkanie z Silent Hill 4, dokończenie relacji z E3

NEO PLUS nr 68 wrzesien 04
JUŻ GRALIŚMY: Getaway Black Monday, Headhunter: Redemption
RECENZJE: Burnout 3, Sudeki, Spider-Man 2, Second Sight, Mario Golf Catroman i inne
SPECJAŁ: Splinter Cell Chaos Theory, GTA San Andreas
OPIS: Onimusha 3 z sekretami

NEO PLUS nr 69 październik 04
JUŻ GRALIŚMY: Devil May Cry 3, Zelda: Four Swords, THUG2
RECENZJE: Fable, Colin McRae 2005, Demon Stonr, Silent Hill 4, Star Wars Battlefront, Def Jam i inne
SPECJAŁ: Władca Pierścieni: Trzecia Era, Japoński Pat
OPIS: Silent Hill 4 z sekretami

FAQ

listy od czytelników w imadle Banana

No i jest siedemdziesiąt. Imprezki żadnej nie urządzamy, bo z takimi rzeczami człowiek powinien czekać na okrąglejsze rocznice, a poza tym jesteśmy skromni. Ale zachęcam do pisania o tym jak bardzo zmieniła Was lektura periodyku trzymanego właśnie w rękach. Albo coś w tym stylu. [banan@neo-plus.pl]

SUMA WSZYSTKICH KATASTROF

Ostatni miesiąc nie należał do najszczęśliwszych. Nie dość, że padł mi dysk i nie mogłem pracować, to jeszcze sam padłem rozłożony przez wredne choróbsko. Narzekam, ale mogło być gorzej prawda? Koniec świata, wbrew wszelkim bajaniom i przepowiedniom nie nastąpił.

Optymizm. Cenię.

Nie został uwolniony ze swego więzienia szatan, a boskie zastępy mimo nowego tysiąclecia nie weszły na wojenną ścieżkę. Pomylił się zatem Nostradamus, wielki mag i wróżbita, przepowiadając, że świat się skończy, gdy runą dwaj bracia (aby na pewno chodziło mu o WTC?). Cieszmy się więc. Cieszmy z tego, że świat pełen jest chorób, że Bóg w całej swojej dobroci na nas nie zesłał jeszcze kary za grzechy, za tę sodomię...

Na szczęście, póki co parają się nią tylko te niegodne i na pewno mające później ogromne wyrzuty sumienia jednostki.

Cieszmy się, że żyjemy. I cieszmy z tego, że niestety bardzo dużo ostatnimi czasy jest gier, w których znowu coś naszej Ziemi, tej biednej błękitnej planecie, zagraża.

Zaczynam powoli się domyślać. Reprezentujesz jakiś kult?

Dużo, oj dużo jest tego tałatajstwa. Kosmici, potwory, mutanty, ludzie... I jak tu żyć? Jak żyć w świecie, w którym, a to nie pieprznie bomba atomowa, a to jakaś zaraza wytrzebi Stany Zjednoczone (o reszcie świata, nikt nie słyszał), a to szalony naukowiec owładnięty żądzą (no właśnie, czego?) wskrzesi umarlaków z grobu? Ehh, zaraza. Ahh, dobra ta polewka, moi drodzy, dobra. Nie ma to jak ciepła polewka w czasie choroby. O czym to ja mówiłem...? Aha, już wiem. O zagrożeniach. Memoria bywa fragilis. Starość nie radość.

No, na szczęście gdzieś tutaj sprawa nabiera właściwego pędu.

Zastanawiam się, czemu ciągle producenci katują tę biedną Ziemię. Co miesiąc zamieniają ją w kupę gruzu, pełną skażonego, radioaktywnego powietrza, nanorobotów i innego cholerstwa. Jakby nie można było napisać gier o czymś innym.

Można. Rzuć okiem na najnudniejszą grę świata – The Sims. I nie pytaj iledziesiąt milionów graczy na świecie kupiło ją (plus dodatki) legalnie...

A ludzie się dziwią, czemu najchętniej sprzedawanymi grami są gry simopodobne.

Pewnie nie uwierzycie, ale napisałem powyższy tekst zanim przeczytałem to zdanie...
- Ej, to ty nie czytasz najpierw listów, które do ciebie przychodzą?
- No cóż, Grzesiu, to złożona sprawa. Czytam, ale w tym miesiącu dostałem pakiet wybranej korespondencji od Gulasha.

Były, przyznaję, próby ambitne. Było sobie ICO, był Beyond Good&Evil, gdzie, chociaż znów w roli głównego antagonisty wystąpili wredni kosmici, nic lepszego do roboty nie mający, jak napadać świat zamieszkany przez ludzi, to gra była ambitna, było parę innych tytułów. Jednak tamte gry nie sprzedały się dobrze. Eksperyment się nie udał. Czas znów ratować świat.

Słusznie. Nie zapominajmy jednak o tych nieznacznych próbach zapuszczenia się na teren zamieszkały przez pokojowo usposobioną krowę EA Sports i tak dalej. Wiem, nie do tego pijesz, ale tak z kronikarskiego obowiązku wspominam o tych nic nie znaczących wyścigach, symulatorach, piłkach nożnych, koszykówkach i Goondze Bondze.

Powiadacie, że szydzę? A jak tu nie szydzić, kiedy za oknem po raz kolejny eksploduje bomba, a kosmita depcze świeżo zasadzony i wypielony ogródek?

No, tu akurat pałka przegięta jest w drugą stronę – w Destroy All Humans! sam będziesz się mógł w niego zmienić...

Jak tutaj, powtarzam, nie szydzić, kiedy szpiedzy i tajni agenci niczym z powieści Iana Fleminga wywracają ci kuchnię do góry nogami? A ponieważ powstrzymać tego nie mogę, bo się nie da tego zatrzymać, więc szydzę. Nic lepszego mi nie pozostało.

Możesz jeszcze, podobnie jak pewien wizjoner swego czasu, wyskoczyć z pomysłem na grę, w której podejmujesz się czynności tak emocjonujących, jak pielęgnowanie roślinek czy prasowanie i zobaczyć, czy chwyci. Jak głosi anegdota, kiedy na spotkaniu szefów projektów w Electronic Arts po raz pierwszy zaprezentowany został fragment kodu Simsów z pojedynczą babką zmywającą naczynia i kilkoma sztukami mebli w puściutkim poza tym mieszkaniu, chłopaki od Maddenów i innych pewniaków z politowaniem i zrozumieniem przytakiwali Wrightowi, przy czym jedno z nielicznych zadanych pytań brzmiało: „po cholerę mi gra o zmywaniu naczyń, skoro nie lubię nawet tego robić w rzeczywistości?". Ocean dolarów później odpowiedź znamy już wszyscy (bo w grze z nieznanych nikomu przyczyn to jest fajne).

Ze jak? Ze można powstrzymać to wszystko zakazując tworzenia gier?

Jasne. Zakazy doskonale się sprawdziły w historii naszej rasy. Widzę słowa „prohibicja growa" i morderstwa popełniane w imię kraty nielegalnie wytłoczonych Chameleon Twistów (bo jak się nie ma, co się lubi...).

Wiecie, co by było wtedy? Strajki, marsze demonstracje. Gorsze to niż Samoobrona. Już znalazły się cwaniaki, które chciały podnieść VAT na Internet. I co było? Protesty, zawalenie skrzynek mailowych, w końcu oskarżenie o łamanie konstytucji. Nie, moi drodzy, nie tędy droga. Nie tędy, powiadam Wam. Nie pomoże też, wbrew temu, co część z Was sądzi, stworzenie indeksu gier zakazanych. Miał bowiem rację, w „Narrenturmie", w Wieży Błaznów, Samson Miodek (krewny może jakiś profesora Miodka?), że prędzej czy później, runie taka idea. Bo wszak wiadomo nie od dziś, że zakazany owoc smakuje lepiej od tego powszechnie dostępnego.

Tak, tak, wąż, jabłko, imiennik Małysza – wszyscy znamy tę śpiewkę...

Cóż więc tedy czynić? Cóż zrobić, by nie powstawały gry, w których chodzi tylko o bezmyślne ratowanie świata? Nic nie da się zrobić. Trzeba przywyknąć. Mości panowie (i panie), czytający te słowa. Nie da się walczyć z wiatrakami niby Don Kichot z La Manczy. Zresztą, kto miałby nam pomóc? Jedna jest droga, jedna jedyna i słuszna, by uniknąć zatracenia w świecie nam nieprzyjaznym. Zwyczajnie tych gier nie kupować.

Długo czekałem, na szansę publikacji na łamach pisma o grach listu o takim wydźwięku. Jakby to tysiąc razy powiedział w Teenagencie pewien redaktor naczelny – miodzio.

Zmusi to w końcu producentów do wysiłku myślowego i stworzenia ambitnych gier, ambitnych tytułów. Chociaż nie. Nie zmusi. Bo wielcy panowie idą w zaparte, nie przejmując się maluczkimi.

Jasne. Bo ci maluczcy nie kierują strumieni pieniążków za gry do ich kieszeni...

Tak było zawsze, jest i pewnie będzie. A nam nic do tego. Precz parobkowie, won mi stąd mieszczanie, chłopów na szubienicę. Szlachta i magnaci tylko. Na wieki wieków. Amen.
McJohn

Chciałem coś dodać na koniec, szeryfie, ale z racji radykalnych poglądów, które szanuję, ostatnie zdanie w tej kowbojskiej nowelce zostawię Tobie. Jasne – nie dosłownie, o czym świadczy tych sześć linijek, ale wiecie, o co mi chodzi.

400 GODZIN W NIEBIE

Zamiar napisania tego listu kołatał i rezonował w mej głowie już od dobrych kilku lat. Nieśmiałość została wreszcie pokonana, głównie dzięki publikacjom czytelników w dziale Neon.

Kolejność listów jest w tym momencie nieprzypadkowa. Tak, całą resztę korespondencji do tego numeru przeczytałem jeszcze przed odpowiadaniem, żebyście sobie nie pomyśleli. Ale nie o tym chciałem. Otóż czytając list Scorpio po plecach przechodziły mi ciarki. Być może idealnie trafił w moment. Może nasączył maila jakimś wywarem. A może stało się coś jeszcze. Ale czytałem już bardzo wiele Waszych listów i maili i wielu z Was przedstawiało swoje opinie na różne tematy, dzieliło się własnymi wrażeniami z grania, lecz ten jeden trafił mnie jakoś szczególnie. Niezwykle przyjemnie i błogo mi się go czytało. A do tego jest ciekawą polemiką do tekstu McJohna.

„You can do it, too" jak śpiewali kiedyś planetarianie. Do tej pory biernie obserwowałem rozwój rynku gier konsolowych (jeszcze od Top Secreta i Secret Service) i... graczy.
Teraz chciałbym bardzo podzielić się mymi refleksjami. Bo wszystko się zmienia, łącznie z samym pojęciem gry. Nie chcę wszelako pisać o rewolucjach i ewolucjach otaczających tę specyficzną (jak na Polskie warunki) subkulturę, a skupić się na rzeczach pozostawionych w formie niezmienionej i przedstawić co, według mnie, jest podstawową cechą wyróżniającą gry niezapomniane. Grywalność – słowo określające esencję tego, czego każdy spodziewa się od z długa oczekiwanej pozycji.

Niektórzy również rewelacyjnej grafiki. Tak, są tacy ludzie.

Osobiście jestem szczęśliwym posiadaczem PS2 i kupuję tylko oryginały. Bibliotekę mam więc nie tak wielką, jak bym chciał, ale nie narzekam. Siadając wieczorem przed telewizorem we własnym pokoju, po godzinach wykładów i ćwiczeń (pozdrawiam 3 rok Fizyki Komputerowej wydziału FTIMS na Politechnice Łódzkiej), nie mam zwykle czasu na coś więcej, niż kilka minut relaksacji. Mimo studiów udaje mi się w tygodniu wygospodarować te kilka godzin na spokojne zanurzenie w inny wymiar rzeczywistości. I zawsze, nieważne od tego, kiedy gram, oddaje się w pełni ukazywanemu na ekranie światu. Pokładam więc w twórcach niemałe nadzieje i odpowiedzialność, których nie da się spełnić tylko super grafiką i muzyką (choć to też, nie zaprzeczam, robi swoje). Gdy WIERZĘ w grę, w bohaterów i ich motywy. Gdy CZUJĘ, że postać robi to, co pragnę by robiła, a ja kontroluję ją instynktownie. Gdy DOZNAJĘ gry w każdym jej aspekcie.

Może nie do końca dokładnie o to chodziło McJohnowi, ale jak widać graczom wystarczy odpowiednio realistyczna/wciągająca/fajnie pomyślana fabuła, aby wciągnąć się w ten świat gier. Tak, tych z burzeniem światów. Być może to jest właśnie czynnik niezbędny? Może ludzie potrzebują czegoś więcej, żeby stanąć do boju z przeważającymi siłami zła i uratować glob...

Wtedy zdobywa ona moje uznanie. I nie traci go przez taką błahostkę jak upływające lata (czas da się przecież względnie zatrzymać). Kryteria ostre, ale i użytkownik wymagający. Final Fantasy VII, Metal Gear Solid, Mortal Kombat 2, Devil May Cry, Soul Edge, Unreal – ten przekrój sześciu gier uważam za absolutne, niedoścignione ideały. Włączam je do dziś, by chwilę w nie pograć (nie przechodzić, to jest duża różnica).

Może dlatego tak miło czytało mi się ten list, że moje ulubione gry także znalazły się na tej liście. I przywołało to miłe wspomnienia...

Widok bohaterów, swobodne podróżowanie po świecie, nawet, gdy nie ma określonego celu, muzyka, klimat – doznając tego, dopiero czuję na czym polega esencja grania. Prawdziwa, pierwotna radość nie skrępowana żadnymi granicami. Wiele innych pozycji wciągnęło mnie na kilkanaście czy kilkadziesiąt godzin. Ale postawiony przed kwestią, w co pograć przez tę wolną godzinę, wolę powrócić do Devil May Cry i pomęczyć się z przeciwnikami na Hardzie, niż wywalić kilkanaście walk w Tekkena 4 czy Virtua Fighter 4 (Evolution już nie kupiłem, bo to było cenowe zagranie poniżej pasa, choć grałem i przyznaję, że jest

bardziej dopracowana).

I znowu się zgodzę. A zaraz po tym szybko schylę przed deszczem ciśniętych przez spontaniczny tłum fanów Tekkena zgniłych pomidorów.

Ostatnio nie mogłem trafić na pozycję godną kupna, ale nie wykazuję śladów pesymizmu i filozofii „kiedyś to...". Byłem świadkiem pogrzebania kilku serii, ale i narodzin nowych tytułów, stających się prawie z miejsca kanonami, jak choćby Silent Hill.

Jakby to powiedzieli sędziowie baseballowi: Strike Threeeeeeee!

Dlatego patrzę w przyszłość gier z nadzieją, gdyż na pewno wśród kawałków węgla pozycji i pomysłów przeciętnych, znajdzie się kiedyś diament wart oszlifowania.

Aż mi głupio przed samym sobą, ale przy tym liście mam ochotę pisać tylko co jakiś czas: „Aha". „No". „Dokładnie". „Właśnie". Dlatego może zamiast pstrzyć całego tekstu czerwonymi wcinkami sami wplećcie je w najbliższe akapity...

A gdy taki tytuł trafi do czytnika, to w sercu gracza pojawi się pierwotna radość, pamiętana jeszcze z błogiego dzieciństwa, i pozostanie już z tą pozycją na stałe. Bo przecież o to w grach chyba chodzi.
Kurczę, na razie to wychodzę na konserwatystę i ponuraka zamkniętego w ścianach kilku pozycji, świata przez nie niewidzących. Ale jest inaczej. Gdy przychodzą koledzy, włączam Soul Calibura 2 (zamiana z dopłatą za Tekkena) lub Burnouta. Lubię od czasu do czasu powalczyć Vanessą przeciw Akirze, z przyjemnością zagłębiłem się w polinezyjskie klimaty Mark of Kri czy nipponski świat Onimushy. Rzecz w tym, że to nie one stanowią dla mnie najistotniejszy powód do kupienia konsoli. I dobrze. Stanowią one coś w rodzaju nowych, wyzywająco egzotycznych lądów i niebezpiecznych portów, które odwiedza z wielką chęcią każdy marynarz, a i tak na końcu powraca do macierzystej, dobrze znanej przystani. Tak to przynajmniej widzę, no bo chyba każdy ma taką grę bliską duszy, prawda? Dla mnie jest nią, oczywiście i niezbyt odkrywczo, FF7 – jedyny produkt, który mogę nazwać z czystym sumieniem GRĄ. Spędziłem z nią około 400 godzin, z których nie żałuję nawet sekundy.

Pomimo, że sam siebie również mogę nazwać wielkim fanem siódemki, to spędziłem z nią zaledwie część tego czasu, co Ty (mniej więcej jedną piątą). Szacunek.

Najbardziej lubiłem po prostu przebywać w tym świecie („Gold Saucer", hodowla chocobo, n-te z kolei zwiedzanie świata i miast). Czuję wtedy spokój i pewność, rzadkość przy obecnym trybie życia. Od 1999 roku zacząłem nawet wklepywać słowa do Worda, które powoli zmieniały się w zdania, akapity, rozdziały. Zacząłem pisać powieść. Do dziś przesiaduje nad nią, więcej zmieniając niż dodając. Albowiem najbardziej krytyczne jest oko samego autora, a i tak nie widzi błędów oczywistych. Treść tego tekstu, w obecnej, niedokończonej formie, przekazuję Wam. Chciałbym się nim podzielić, może nawet usłyszeć parę opinii (krytycznych czy nie).

**No i tu dochodzimy do sedna. Otóż Scorpio podesłał nam bite osiemdziesiąt dwie strony powieści opartej na motywach FF VII.
Po pierwsze swego czasu znałem taką jedną grę, która nieomal – no właśnie – nieomal – doprowadziła mnie do sfabularyzowania. Raczej zaskoczy Was fakt, że był to pierwszy pecetowy Myth – rewelacyjna strategia bez żadnego zarządzania zasobami, poza ludzkimi.
No, ale wróćmy do Scorpio. No więc chłopak podesłał nam osiemdziesiąt dwie strony fabularyzowanego Finala VII. Czyta się to przyjemnie i szybko.
Nie chcę wpadać w przesadny zachwyt, więc powiem krótko. Chłopak narobił się jak wół, a i tak jest nawet jeszcze nie w połowie całości (akcja urywa się przy spotkaniu z Hojo na 67 piętrze i spotkaniu z Jenovą). Ale jestem pełen podziwu dla tak ogromnej pracy włożonej w udane przeniesienie wydarzeń z ekranu telewizora na... no dosłownie na strony Worda, ale w tym momencie posłużmy się bardziej literackim (albo grafomańskiem, jak kto woli) zwrotem na karty powieści. Nie wiem ile to trwało i ile jeszcze zajmie, ale szczerze gratuluję pomysłu, wytrwałości i umiejętności. Tym bardziej, że Scorpio nie musiał spodziewać się, że ktoś poza nim i najbliższymi będzie to czytał.**

Teraz czekam na Advent Children, które zapowiada się wielce interesująco. Według mej skromnej opinii, gdyby Square wypuściło ten film zamiast przeamerykańskiego FF: Spirits Within, to ono kupiłoby Enix. Tak. Nie wyobrażam sobie mojego życia bez grania. Dzięki niemu zainteresowałem się japońską kulturą i językiem, poszerzam horyzonty (odnośniki do elementów gier tkwiące w książkach, sztuce, historii, mitologii, itd.), inteligentnie spędzałem czas (partia Civilization 2 z kolegą zamiast „wyskoku" na piwo i szlugi jest chyba taką alternatywą) i nauczyłem się czerpać radość z życia.

No to już normalnie jak końcówka filmu z Robinem Williamsem, ale niech Ci będzie...

Może brzmi to trywialnie i nieco infantylnie, ale jestem dumny z mojego podejścia do rzeczywistości i filozofii życia. Szczególne podziękowania należą się Square, choć pewnie sami wiedzą, co uczynili rzeczą zwaną Final Fantasy.
Dla mnie gry stały się sposobem poczucia spełnienia. Pozdrawiam całą redakcję, w szczególności Gulasha za Kombat Korner (ach, lekcja rozbijania lodu to było coś). Domo origato gozaimas. A Lucasa karcę za wrzucenie sceny z Naboo do nowej edycji *Powrotu Jedi*.
PS: Powieść najlepiej czyta się z włączonym soundtrackiem z gry. Początek wolny, ale potem tempo narasta. Tak jakoś wyszło.
Scorpio

Jeszcze raz gratuluję. Zobaczymy, czy coś będziemy mogli z tym zrobić (z racji objętości – obawiam się, że nie, poza tym kluczowe jest tu zdanie autora), ale w razie czego uwierzcie mi na słowo. To naprawdę fajnie napisana rzecz. A fakt, że pisząc o tym zużywam tak nieproporcjonalnie mało miejsca wydaje mi się po prostu niesprawiedliwy.

ADVENT OF CERBERUS

Czytam waszą gazetę praktycznie od pierwszego numeru, jednak nadmiar roboty w szkole, a później wakacje spowodowały ostatnimi czasy moją absencję konsolową, czym jestem teraz lekko przerażony.

Aha – nic nie poradzę na to, że w tym miesiącu naszło Was na pisanie o Finalu. W ogóle początkowo to mi się te dwa listy – Scorpia i Jaśka zlały w jeden.

Moja przerwa w graniu trwała około siedem miesięcy, przez ten czas przestałem również kupować jakąkolwiek prasę poświeconą jednemu z dwóch moich ukochanych zajęć. Ponieważ idzie jesień, zaczął się niedawno rok szkolny (jak na razie mam luzy :), a do tego wszystkiego siedzę chory w domu, mam teraz trochę czasu na zajęcie się tym, na co wcześniej miałem go niewiele.

Wnoszę, że chodzi o granie, a nie tą drugą czynność – w sumie człowiek jest tylko człowiekiem, a ciało ludzkie zna swoje granice...

Sorry, że piszę tak dziwnie, ale po tym co ujrzałem dzisiaj na stronie Squaresoftu jestem tak podekscytowany, że nie bardzo wiem od czego zacząć. Chodzi mi mianowicie o ten link: [http://www.square-enix.co.jp/dvd/ff7ac/]

Kliknijcie sobie palcem na powyższą linijkę. Jak nie zadziała to zdradzę, że Jasiek za chwilę wyjaśnia, co mniej obyci z odczytywaniem skrótów z Was by tam znaleźli.

Jezu, to jest to, o czym marzyłem od sześciu lat!!! Sequel Final Fantasy VII, mojej najukochańszej gry, w którą nie grałem, ja ją przeżywałem całym swoim sercem, duszą i umysłem.

Tak, ja też uwielbiam FFVII. Nie, Advent Children nie jest sequelem. To animowany film oparty na motywach FFVII.

Kiedy tylko zobaczyłem tę stronkę najpierw nie mogłem się otrząsnąć, a potem wszedłem w stan takiej euforii, że od godziny mam gigantyczny uśmiech na twarzy!!!
Po usłyszeniu tej muzyki, którą pamiętam z pierwszej części wróciły wspomnienia, które wywołały u mnie takie emocje, iż pociekło mi po policzkach kilka łez... Jeżeli to naprawdę jest prawdziwy sequel to będzie to jeden z najszczęśliwszych dni w moim życiu, to będzie spełnienie moich wieloletnich marzeń.

Spokojnie, drodzy czytelnicy, Jasiek zaraz się poprawi.

Dwa dni później...
Poszperałem trochę w sieci i... strasznie się rozczarowałem. Co się dzieje z tymi developerami? Nie wiem, może się mylę, ale myślę, że te dziewięć milionów fanów Final Fantasy VII na całym świecie prosząc o sequel, nie miało na myśli ani Soul Reavera osadzonego w świecie FFVII, z bonusową (jakby nie było) postacią w roli głównej, ani jakiegoś filmu o trzech srebrnowłosych patafianach...
Z dwojga złego wolę to drugie, szkoda tylko, że Sephiroth wygląda w nim jak psychopatyczny pedofil rodem z horrorów z kraju wuja Sama...

Batuty w ręku nie ma, więc nie przesadzaj...

Co to w ogóle ma być? Jakiś pierd of cerberus?

Dobra, dwa tytuły Ci się zlały. Advent Children to animowany film a la The Spirits Within.

Ja chcę prawdziwą kontynuację z pięknym scenariuszem, materią, chocobosami i innymi rzeczami, dzięki którym tylu ludzi (w tym również i ja) pokochało Final Fantasy 7, a nie jakąś przygodówkę!

Boję się trochę czy przypadkiem zapowiedziana przez Square Enix kontynuacja FFVII nie będzie czymś w stylu FFX-II.

Może niedługo zobaczymy trailer Clouda Bandicoota: Wrath of Priscilla? Czy do tego zmierza pan Nomura ze swoją ekipą??? Ja rozumiem, że oni chcą spróbować swoich sił na innych polach, ale tak znany i kochany tytuł nie powinien w żadnym wypadku zostać poligonem doświadczalnym.
Nie chcę być złym prorokiem, ale wróżę Cerberusowi taki sam sukces, jaki odniósł Driving Emotion Type-S. Jeżeli ta wróżba się nie spełni, to nie pozostanie mi nic innego jak tylko się cieszyć, ale to i tak nie będzie to, o co mi chodziło. Chyba nigdy się nie doczekamy prawdziwego sequela...

Chyba nie i prawdę mówiąc, nie chciałbym tego. Final VII to piękny kawałek historii, ale ja nie chcę żadnej rezurekcji – za duża szansa, że ożywiony twór przeraziłby nas czymś...

Obejrzyj *Smętarz dla zwierzaków*. Zrozumiesz.

Chciałbym tylko zauważyć, iż podejście Square-Enix do całej sprawy jest trochę niepoważne. Po przeczytaniu wywiadu, Bodajże z Mr. Kitase, w którym to powiedział, że stworzenie sequela jest niemożliwe bo wymagałoby to nakładu pracy potrzebnego do stworzenia pełnoprawnego tytułu, poczułem się olany. Czy sequel takiej gry nie byłby pełnoprawnym tytułem?

Cenię serię Square między innymi za to, że nie robi sequeli z serii FF. Z wyjątkiem, fakt. Jedne są bardziej udane, inne mniej, ale przynajmniej seria żyje. Rozwija się. Każda z dotychczasowych gier, z wyjątkiem dziesiątki nie musiała mieć kontynuacji, bo pięknie zamykała temat. Zresztą dziesiątka też powinna zakończyć się bez całych tych bzdur z Tidusem w kulce. A tak...

Im się po prostu nie chce! I po co oni dawali nam nadzieje, tym, którzy pisali do nich petycje, prosząc chociaż o remake.

A to już zupełna zbrodnia. Remake siódemki?!! Jestem oburzony. To dopiero coś, czego bym nie chciał.

Czy słowa „w obliczu próśb tylu fanów z całego świata nie możemy pozostać obojętni" nie wydają się Wam znajome?
Dosyć już moich wypocin...
Rozczarowany,
Jasiek

NAJLEPSZE ENPLUSY SĄ NA PLACU PRZY PRATERZE

Pozdrowienia z Wiednia! Właśnie od niedawna przebywam w tym mieście, jeszcze nie wiem jak długo, dlatego z góry przepraszam, jeśli byłyby kłopoty z powodu braku polskich znaków na klawiaturze. Tekst na pewno będzie odczytywalny.

Jest.

Piszę w jednej, ważnej dla mnie sprawie. Chodzi o tegoroczne edycje Fify i PES. Którą z nich polecilibyście tak z czystym sumieniem, jako po prostu lepszą.

PES 4. Z najczystszym.

Również w Waszej gazecie (świetnej) ubiegłoroczna przewaga PES3 (absolutnie zasłużona, gra jest po prostu świetna), jeśli chodzi o PES4, nie jest już tak oczywista. Jako, że gry jak wiadomo nie są tanie (a propos we Wiedniu nowości po 59 euro), a posługuję się tylko oryginałami, chciałbym mieć pewność, że wybiorę lepszą pozycję.
W tamtym roku PES znokautował FiIFA 2004, czy w tym będzie podobnie?

Nie wiem jak będzie w Twoim wypadku (bo nie chcę zadawać tendencyjnie brzmiącego pytania czy kochasz albo chociaż lubisz futbol), ale z wdziękiem automatycznej sekretarki mogę powtórzyć: PES4.

I drugie pytanie, jeśli można. Jako, że posiadaczem konsoli (Xbox) jestem od bardzo niedawna, a graczem wybitnym nigdy nie byłem, chciałbym wiedzieć, czy zdarzają się gry na konsole, w których istnieje możliwość zapisu stanu gry w dowolnym momencie (chodzi mi głównie o strzelanki i skradanki), albo przynajmniej takie, w których checkpointy są częste.

Tak.

Bardzo bym był wdzięczny za podanie przykładów jakichś nowości tego typu. Wiem, pewnie teraz śmiejecie się z mojej ignorancji, ale cóż zrobić, początki zawsze są trudne.

Normalnie boki zrywam. Coraz więcej gier stara się ułatwiać nam zadanie, oferując sporo checkpointów, ale z pewnością nie bardzo wiem, co dla Ciebie oznacza często.

Wiem, że jestem w mniejszości, gdyż większość lubi gry trudne, ale przyznam, że jako osoba do niedawna jeszcze grająca na PC, trochę mi brakuje tej funkcji na konsolach – chyba że się mylę?

Nie, nie mylisz. Ale gry konsolowe, z nielicznymi wyjątkami, całkiem sprawnie radzą sobie z dostosowywaniem poziomu trudności do możliwości gracza. Praktycznie zawsze zresztą jest możliwość regulacji poziomu trudności. Na razie z tego względu spokojnie mogę odradzić Ci Ninja Gaiden, ale poza tym dasz sobie radę.

Od razu dodam, że jak tylko zagrałem w SC: Pandora's Tomorrow, wiedziałem, że konsole to coś pięknego, żałuję tylko tego, że tak późno kupiłem Xboxa i straciłem tyle lat grając na PC. Przepraszam za przydługą wypowiedź i bardzo proszę o odpowiedź.
Grzegorz Krupa

PS: Czy wiadomo coś o kolejnej części Fight Night 2004? Uważam, że to naprawdę świetna, realistyczna gra, może trochę zbyt nudna dla pojedynczego gracza, ale jednak świetna.

Właśnie o to chodzi. Podobnie jest z PESem. Pomimo naprawdę fajnego trybu Master Ligi to jest gra na więcej niż jednego gracza. Ale zważywszy na to, że masz Xboxa i z Live'em nie powinieneś mieć problemów – atakuj PES4 bez namysłu.

Nie natknąłem się na recenzje w Neo Plus, dlaczego? A jeśli pominąłem to czy można wiedzieć, jaka była ocena?

Pominąłeś, recenzja Fight Night była w numerze 65 z maja tego roku. A ocena 8.9 mówi sama za siebie.

W Wiedniu kupuję Neo Plus – w sklepie z polską prasą – podobno szybko schodzi. Z góry dziękuję i serdecznie pozdrawiam.
GK

I o to właśnie chodziło mi od początku, Pstryknij fotkę, jak czytasz przy jakimś Praterze czy innym dającym się bez trudu zlokalizować miejscu, a już my znajdziemy powód żeby ją opublikować.

PYTANIA TECHNICZNE

Cześć!
Żeby Cię długo nie dręczyć, od razu przejdę do rzeczy! Czy telewizory 100Hz to, to samo, co telewizory HDTV!? I po drugie, czy oba (jeśli odpowiedź na pierwsze brzmi – NIE) obsługują Progressive Scan w grach?
Z góry dzięki za odpowiedź, pozdrawiam!
T. Zielinski

Gulash bardzo zajęty, więc go wyręczę. 100Hz to zdecydowanie nie to samo, co HDTV. Najprościej jak się da – 100Hz to normalny, analogowy telewizor PALowski, ale odświeża obraz dwa razy częściej, przez co zmniejsza się wrażenie migotania obrazu. Zaś HDTV to cyfrowe telewizory panoramiczne przystosowane do wyświetlania obrazów w bardzo wysokiej rozdzielczości (oznaczone są 720p – 1280x720 pikseli lub 1080i – 1920x1080, gdzie „p" oznacza obraz bez przeplotu, a „i" z przeplotem) i przygotowane do odbioru nadawanych, póki co głównie w Stanach, kanałów telewizyjnych HDTV.
Gry konsolowe w zasadzie jeszcze nie wykorzystują możliwości HDTV. Co do progressive'a – bywają telewizory 100Hz, które mają progressive'a, a telewizory HDTV mają go zawsze. – mac

i TY także dołącz do dyskusji - zajrzyj na www.neo-plus.pl /forum

TOPIC: UNFINISHED...

Dyskusja na temat kończenia gier trwa w numerze, jak i na forum...

Gooner: No właśnie. Czemu wy nie kończycie gier? Czy uważacie że Matt miał rację?

Loco: Ja prawie zawsze kończę gry, ale jeśli już nie kończę, to musi być jakiś poważny powód. Np. zupełnie nierówny poziom trudności (całe zastępy leszczy, a tu nagle boss nie do ugryzienia) albo durny system save'ów (byłem przez to bliski rzucenia XIII w kąt).

kotlet: Na PlayStation 2 gram na oryginałach, więc kończę wszystkie gry, jakie kupię i to w miarę możliwości na sto procent. Po pierwsze dlatego, że gier mam dosyć mało. Po drugie dlatego, że kupuję je dosyć rzadko, więc "musi" mi starczyć na długo. Gry wybieram tylko najlepsze, wiec raczej nie zdarzy się, żebym nie skończył gry przez zniechęcenie się jej jakością. Jeśli chodzi o PlayStation, to nie ukończyłem chyba tylko Alien Ressurection. Jest to gra trudna, ale całkiem dobrze mi szło. Jednak w pewnym momencie użyłem kodu, po czym zasave'owałem grę. Jak się okazało, potem można było grać już tylko z kodami, czego nie chciałem i musiałbym "przechodzić" grę od nowa. Oprócz tego potrzebowałem miejsca na karcie pamięci, a AR "zajmowała" dwa bloki. Wolę, gdy gry są długie i niezbyt trudne, nie jestem osobą, której brakuje czasu tak bardzo, że potrzebowałbym krótkich gier.

Ada$ko: Kupuję same oryginały i zanim wybiorę jakąś grę, to zbieram hajs 2-3 miechy , potem czytam ze 3 recenzje i jak już jestem na 100% pewien, to kupuję super-hicior-wypas-na-maxa, więc nie było tak jeszcze żebym nie skończył kupionej nówki na PS2.

Bobohawk: Ja zawsze jak jakąś grę zaczynam, to muszę ją skończyć, bo jeśli tej nie przejdę, to nie gram w inną. Tak więc aby grać w nową grę muszę przejść wcześniej zaczętą. Może głupi sposób, ale przynajmniej skuteczny.

Gooner: Hmm, widzę że na forum twardzi gracze są. Ja... no, różnie to bywa. Zazwyczaj kupuję świetne lub bardzo dobre gry. Mam do tego nosa. Ale niestety: mam też nosa do kasy i czasem niesamowicie szybko mi się zbiera. Twórcy bijący się o fotel najlepszego wprost zalewają nas dobrym softem. No bo proszę sobie wymienić obowiązkowe tytuły z nadchodzącego Wielkiego Zalewu, które każdy porządny posiadacz PS2 i NGC powinien zaliczyć. To chyba mój największy problem: nie mogę się do końca poświęcić grze. Gdy raz miałem PoP i FF: CC, FF: CC poszło NIEUKOŃCZONE w kąt (a jest grą całkiem niezłą, choć mogłaby być lepsza), PoPa dusiłem stale i namiętnie. Ostatnio MGS2 odstawił mnie od FFX, które kupiłem w ramach akcji "nadrabianie zaległości z okazji kupna wymarzonego PS2" (co wiązało się strajkiem Cube'a, żeby więcej na nim grać), podobnie jak PES3, ale to drugie chyba po prostu nie przypadło mi do gustu. Nie skończyłem Super Mario Sunshine, które mnie znudziło swoją monotonnością. Nie skończyłem Metroid Prime, bo zostałem zalany masą innych gier. Nie skończyłem wielu innych gier z różnych powodów. Ale głównym jest ten o którym powyżej pisałem. W zręcznościówkach wszelakich zawsze wybieram najpierw (na pierwsze zaliczenie gry) poziomy EASY z założeniem, aby przejść grę.

Jiraiya: Jeżeli już kupię jakąś grę, to oczywiście kończę ją na 100%, bo inaczej marnowałbym tylko swoje ciężko zarobione pieniążki. Do kupna gry przymierzam się dosyć długo (wyjątek - Halo 2), więc jestem pewien co kupuję i nie ma niespodzianek. Gry wybieram dość starannie i staram się inwestować w takie, których przejście zajmuje sporo czasu (ostatnio Tales of Symphonia), albo ze względu na duży "replay value" (Halo 2), albo względu na szeroko pojętą kultowość tytułu (MGS: TTS).

TOPIC: CENY OK, TYLKO ZAROBKI ZA NISKIE?

Niektóre ceny gier konsolowych w Polsce są niższe, niż na zachodzie. Niektóre.

CriseS: Tak jak w temacie. Wg mnie ceny gier konsolowych w naszym pięknym kraju nie odbiegają, a czasem są nawet niższe od cen zachodnich. Niestety nasze zarobki są mniej więcej 4 razy mniejsze. My za dniówkę nie kupimy sobie gry. Stąd biorą się te wszystkie problemy z piractwem i narzekanie, że za drogo. Wiele osób chciałoby, żeby ceny były dostosowane do polskich warunków. Uważam, że się nie da. Nikt przecież nie będzie dokładał do interesu. A wy jak myślicie?

Akuma: Problem jest dość jednoznaczny - gry na konsole są za drogie. Na szczęście coraz częściej widać akty dobrej woli dystrybutorów/sprzedawców w postaci niższych cen. Mechanizm rynkowy jest dość prosty - aby premierowe gry były tańsze, musi się zwiększyć sprzedaż. Myślę, że gdyby premiera Burnouta 3 odbyła się rok temu z pewnością trzeba by zapłacić grubo ponad 200 zł za ten tytuł. Tymczasem płacąc 169 zł za grę tuż po premierze nie czułem się oszukany (i nadal się nie czuję). Myślę, że może być już tylko lepiej. To był optymistyczny akcent - teraz będzie trochę mniej różowo. Co dzieje się na zachodzie z grami, których premiera odbyła się pół roku temu lub jeszcze dawniej? Tanieją. A co dzieje się w Polsce to chyba nie trzeba pisać. Gra może leżeć na półce od 2 lat, ale jeśli nie jest objęta platyną lub cena nie zostanie narzucona z góry, to nie ma szans na obniżkę. Sprzedawcy kompletnie nie znają aktualnej wartości rynkowej towaru jaki posiadają. Przykład: chciałem kupić sobie ostatnio Amplitude. Cena - 239 zł. Cena w zachodnich sklepach - 29 $.

Loco: I zarobki są za niskie, i gry są za drogie. Już raz o tym mówiłem - gry na GBA kosztują tyle samo, co gry na duże konsole, a szczerze wątpię, czy tak samo długo i trudno się je robi. No, a gry na PeCety kosztują od kilku lat średnio połowę ceny jakiejś nowości na konsolę.

Akuma: Wszystko jest kwestia podejścia do klienta. Sprzedawcy albo nie interesują się aktualną sytuacją na rynku i twardo stoją przy starych cenach, albo traktują gracza konsolowego jak niedoinformowanego dzieciaka, któremu można wcisnąć każdy kit za dowolną cenę. Tyle tylko, że świadomych sytuacji rynkowej graczy jest coraz więcej i to oni mają ostatnie słowo - mogę po prostu gry nie kupić, lub kupić u konkurencji. Chciałbym, aby rynek konsolowy w Polsce wyglądał jak rynek gier na PC - szybkie obniżki starszych gier, rożne dodatki i gadżety dołączane do gier, być może nawet kinowe lokalizacje, itp. itd.

Syon: Wariacje cenowe jakie występują w naszym kraju przypominają parabolę, ale w tym przypadku skala jest znacznie większa. Sklepy, w których różnica cenowa jest większa niż 30 zeta (i więcej), wcale nie muszą być ustawione na dwóch krańcach miasta. Po prostu wszystko jest w rękach szefa sklepu, ale gdy na przykład dystrybutor będzie nadrukowywał cenę gry na pudełko, to już nie ma litości. I choć szef chce ludziom grę sprzedawać po 159zł to dystrybutor nakazuje bulić 199zł. I gdzie tu solidarność z biednym narodem?

Forum opracował: Blizzard Beast

RETROSPEKCJA

Pięć lat temu w Neo Plus

Piętnasty numer N+ z listopada 1999 roku przyniósł relację z wyprawy do Japonii (w tym opowieść o zgubionych przez linie lotnicze bagażach) i strzelane kamerą foty grom na PS2 puszczanym na telebimach, Residenta Trzeciego oraz piękną i klimatyczną platformówkę 40 Winks, którą zdecydowaliśmy się umieścić na okładce. Pojedynek z Winksami wygrał, a jakże, Spyro 2. Wtedy ukazała się także pierwsza część gry znanej jeszcze pod nazwą ISS Pro Evolution. Może słyszeliście coś o niej. Ogólnie - sezon wtedy był tak spokojny, że to, co dzieje się teraz w niczym go nie przypomina. wiat gna coraz szybciejk do przodu...

Gulash i Banan szturmowali Tokio Game Show: „ Nie powiem, że bardzo zawiodłem się słysząc, że bagaże jednego z nas w jakiś dziwny sposób nie dotarły do Japonii. Zawód był tym większy, że obaj znajdowaliśmy się już na lotnisku Narita w Tokio. Trzeba jednak przyznać, że stojąc przy taśmie, na którą spadały walizy i torby podróżnych po raz pierwszy poczułem jak odzywa się we mnie żyłka hazardzisty..."

TO BYŁO NA TOPIE

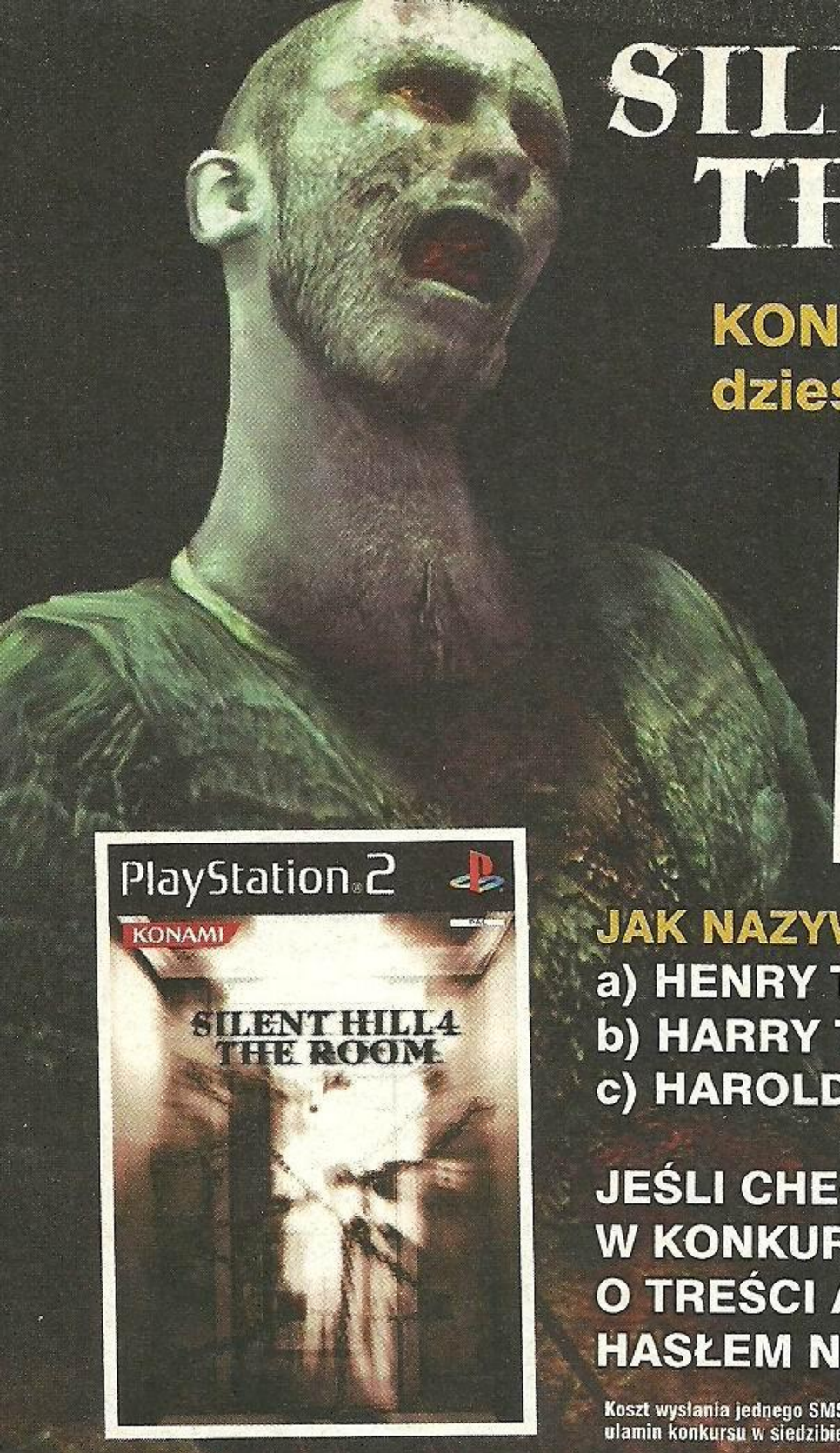
ISS Pro Evolution na PS one!. Wicik: „Dopiero ISS EVOLUTION pokazał, co to znaczy totalna piłka nożna z najlepszą oprawą graficzną, pasieką pełną miodu, szybką i płynną animacją oraz realizmem!" Ocena: 9/10

40 Winks, gra z okładki. Brat: „To dla mnie kandydat na platformówkę roku. W kolejce został tylko SPYRO 2, ale z tego co wiadomo nie ujrzymy w nim nic nowego. Czy platformer z GT włoży koronę?" Nie włożył. 9/10

X-Files, kiedyś fajny serial przerobiony na grę. Garbarz & Bubbles: „Cztery kompakty dla miłośników Archiwum, filmów i atmosfery tajemniczości. Poza muzyką - dobra robota." Ocena: 7/10

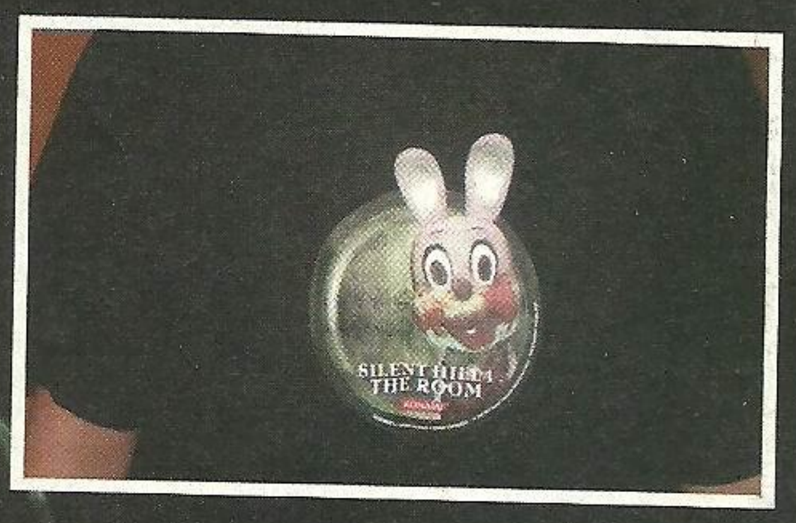
Wooah! Quake 2 na PS one! Gulash: „Sam tryb dla jednego gracza wystarcza, abym zarekomendował wam tę grę. Szczerze mówiąc spodziewaliśmy się mniej, a dostaliśmy prawdziwą perełkę." 9/10

Banan zrecenzował Residenta Trzeciego: „A ja chciałbym wreszcie stanąć po stronie tych biednych istot wiecznie represjonowanych przez niedoinformowanych bohaterów, nie potrafiących ogarnąć ogromu nieszczęścia jaki dotknął każdego zombiaka, który kiedyś miał rodzinę. I był taki jak ty i ja. Tak, przemyślcie to sobie następnym razem rozpoczynając nową sesję Residenta."



SILENT HILL 4 THE ROOM™

KONKURS! Do wygrania: dziesięć koszulek Silent Hill 4!



JAK NAZYWA SIĘ BOHATER SILENT HILL 4?

a) HENRY TOWNSHEND
b) HARRY TOWNSHEND
c) HAROLD TOWNSHEND

JEŚLI CHECESZ WZIĄĆ UDZIAŁ W KONKURSIE, WYŚLIJ SMS POD NUMER 7216 O TREŚCI A, B LUB C POPRZEDZONEJ HASŁEM NEO (NEO A, NEO B lub NEO C)

Koszt wysłania jednego SMSa to 2 zł + vat. Usługa dostępna w sieciach Era/Plus/Idea/Heyah/Sami Swoi. Regulamin konkursu w siedzibie organizatora.

PRO EVOLUTION SOCCER 4™

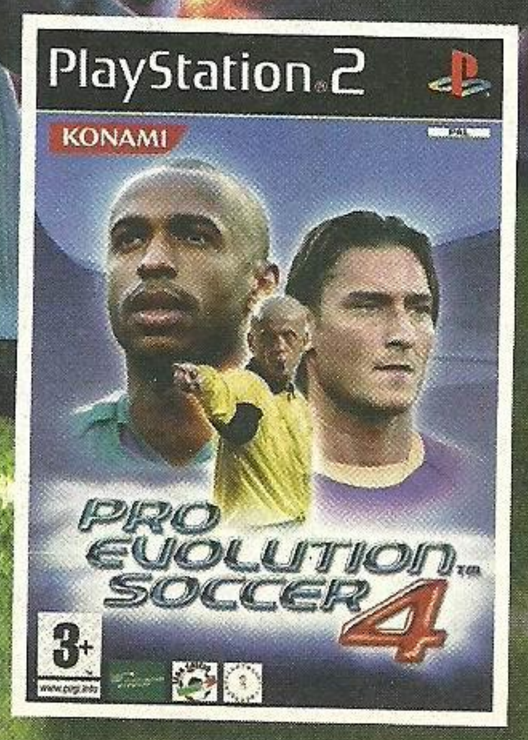
KONKURS! Do wygrania: dwadzieścia piłek z logosami Pro Evo 4 i Konami!

JAK OCHRZCZONO W SERII PRO EVO HOLENDERSKIEGO OBROŃCĘ STAMMA?

d) TYUTAU
e) RICKSEN
f) RIKKAZOID

JEŚLI CHECESZ WZIĄĆ UDZIAŁ W KONKURSIE, WYŚLIJ SMS POD NUMER 7216 O TREŚCI D, E LUB F POPRZEDZONEJ HASŁEM NEO (NEO D, NEO E lub NEO F)

Koszt wysłania jednego SMSa to 2 zł + vat. Usługa dostępna w sieciach Era/Plus/Idea/Heyah/Sami Swoi. Regulamin konkursu w siedzibie organizatora.



nr 70 listopad 2004
(10/2004)
issn 1505-8204
index: 345342

Redaktor naczelny
Marcin Górecki

Z-ca red. nacz.
Marcin Sikora

Redaktor, newseditor
Tomasz Bykowski

Współpracują
Banan
Krzysztof Janicki
Łukasz Kurkowski
Michał Mielcarek
Miłosz
Oskar Nowak
OG
Maciej Zając
Adam Zdanowski

Special Guest Stars
Vince & Soul

Hall Of Fame
Anek, Brat, Dzik, Joseph, Merlin, Nolster, Origin, Flik, Vandal, Wicik.

Oprawa Graficzna
Independent Design Group

Korekta
Mac daddy

Druk
ELANDERS Polska

Adres do korespondencji
-NEO PLUS-
Skrytka Pocztowa 85
00-963 Warszawa 81

e-mail
gulash@neo-plus.pl
marcellus@neo-plus.pl
oraz autorzy -
(*ksywa*@neo-plus.pl, na przykład matt@neo-plus.pl)

Internet
www.neo-plus.pl

Wydawca
Independent Press

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji. Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. I takie tam.

OFERTA AKTUALNA DO UKAZANIA SIĘ KOLEJNEGO NUMERU CZASOPISMA

Świętuj z nami mamy nie tylko Kill Zone :-)

TAK NISKIEJ CENY NIE MA NIKT: 2 ORYGINALNE KARTY PAMIĘCI 8 MB DO PS2 U NAS PO 189 ZŁ.!!!

SUPER

Pro Evolution Soccer 4

Sonic Heroes

Resident Evil OUTBREAK

GTA San Andreas

ONIMUSHA 3

Call of Duty Finest Hour

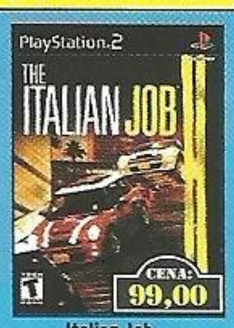
Gran Turismo Prolog

Legacy of Kain Defiance

DRIVER 3

FIFA 2005

NEED FOR SPEED Underground 2



Italian Job

HIPER

DJ Decks

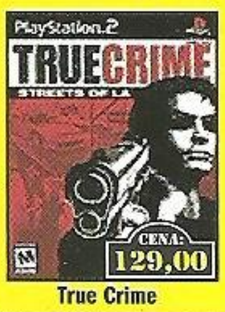
Gladiator

Władca Pierścieni Trzecia Era

JAK & DAXTER 3

KILL ZONE

Mortal Kombat Deception



True Crime

FIRE FIGHTER F.D. 18

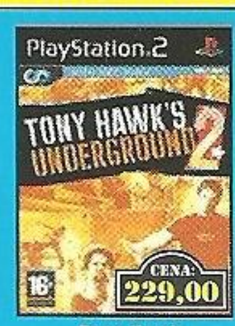
Prince of Persia 2 Warior Within

Burnout 3

Mission Impossible

Colin 2005

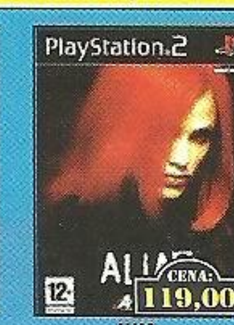
Silent Hill 4



Tony Hawk Underground 2

Midnight Club 3

Fallout Brotherhood of Steel



ALIAS

LMA Manager 2005

ODKRYJ NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER DO PS2 W NAJLEPSZYCH CENACH (JUŻ OD 39 ZŁ)

Sleed Storm 39	Jak and dexter..... 99	Simpson Hit & Run 149	URBS Sims in the City... 199
Dark Angel 49	Lego Drome Racers..... 99	EYE Toy Play 159	Total Club Manager2005 . 199
Mace Griffin Bounty Hunter 49	Next Generation Tenis.... 99	Futurama 159	Wolfenstein..... 199
Dragon's Lair 49	Rally Fusion:Race of Champ99	Gregory Horror Show.... 159	X-MEN 2: Wolverines Rev. 199
Mad Dog McCree 49	ScoobyDoo Night 100Frigh. 99	Harry Potter i kamień filoz 159	XIII 199
Space Ace..... 49	Next Generation Tennis... 99	Primal 159	Zone of the enders 2runner199
Who Shot Johnny Rock? .. 49	Resident Evil Survivor2: CV... 99	Robot Battlecry..... 159	Tak & the power of Juju . 219
SSX Tricky 59	JB 007 Agent Under Fire . 109	Spyro Enter The Dragon Fly. 159	Max Payne 2..... 219
Deus EX..... 69	Blood Omen 2..... 119	Black and Bruised..... 169	Smash Court Tennis 2... 219
Herdy Gerdy 69	Casper 119	Castlevania Lament of	TOCA Race Driver 2..... 219
Jet Ski Riders..... 69	Colin 4 119	Innocent..... 169	Spiderman 2 219
Shox Rally Reinvented.... 69	Commandos 2 119	No one lives forever 169	PSI OPS Mindgate Conspiracy
Twin Calibre 69	Conflict Desert Storm 2.. 119	SOCOM 2 169	Shreek 229
Time Spliters 69	Evolution Skateborading . 119	Jak 2 Renegade 179	SING STAR + MIKROFONY 229
BURNOUT 2 79	Evolution Snowboardnig . 119	Mark of Kri..... 179	Worms Forts: Under Siege 229
FMX Freestyle Metal X.... 79	Ferrari F 355 119	Sly Raccoon 179	Star Wars Battle Front .. 239
Getaway 79	Gift 119	Euro 2004 185	WRC 4 239
GT Concept..... 79	Gran Tourismo 3..... 119	FIGHT NIGHT..... 185	The Incredibles..... 239
Harry Potter Quiditche ... 79	Jimmi Neutron 119	NHL 2005..... 185	Shark Tale(Rybki z Ferajny)249
JB 007 Night Fire..... 79	Max Payne 119	NBA 2005..... 185	Star Wars CLONE WARS ... ?
Lake Master EX..... 79	Ninja Assault 119	Tiger PGA Tour 2005.... 185	Terminator 3 Redemptation . ?
Lord of the rings 2 Towers 79	Ratchet and Clank 2 119	Bloodrayne 189	Forgotten Realms Demon
Lord of theRings Powr.Król 79	STUNTMAN 119	Chaos Legion 189	Stone ..... ?
Magix Music Maker 79	Tony Hawk Pro Skater 4.. 119	007 Everything or Nothing189	Bards Time..... ?
Medal of Honor Rising Sun 79	Under the Skin 119	Harry Potter Więzień Azka.189	
Midways Arcade Treasure I 79	Virtua Cop 1 & 2 Elite Ed. 119	R:Racing Victory..... 189	KierownicaSAITEK Rx500. 249
NBA LIVE 2002..... 79	WRC 3 119	Silent Scope 3..... 189	JOYPAD Dualshock Sony . 129
Need for Speed Undergroun.79	Hulk..... 129	Simpson Road Rage 189	JOYPAD SAITEK RX 69
NHL 2002..... 79	Kingdoms Heart 129	Tomb Raider Angel Darkn. 189	KABEL S-Video oryg. Sony 129
Resident Evil Survivor2:CV. 79	Klonoa 2 129	War of the Monsters 189	PILOT do PS2 oryginał... 149
Sims Bust'in out..... 79	Auto Modelista 139	Richard Burns Rally 198	
TOCA Race Driver 79	Baldurs gate DA 2..... 139	Alpine Racer 3 199	Podstawka do ps2 SREBRNA 29
Ty Tysmanian Tiger 2 79	Centre Court: Hard Hitter2.. 139	Amplitude..... 199	Podstawka do ps2 CZARNA..... 29
WRC..... 79	Dead or Alive 2..... 139	Ape Escape 2 199	Przedłuzacz do joypada.. 19,9
WRC 2 Extreme..... 79	EYE TOY GROOVE 139	Contra 199	Kabel Optyczny..... 49,9
Vampire Night..... 79	Splashdown 2 139	Def Jam Fight for NY.... 199	MATA do tańczenia..... 49
Viewtiful Joe..... 79	TonyHawk ProSkaterUnder 139	Dino Stalker 199	Action Replay MAX 199
Harry Potter Komnata taj. 89	WRC 3 139	F1 2004 199	JOYPAD Analog.SoftTouch . 70
Knockout Kings 2002 99	Chessmaster 149	Gladius..... 199	KABEL RGB/AV 29
NBA Live 2003 99	Destruction Derby Arenas 149	Indiana Jones&Emp.Tomb 199	KLAWIATURA..... 109
Crashed 99	Great Escape 149	Rise to Honor 199	Kabel LINK..... 19,9
Enter the matrix 99	Rayman 3 149	Spy Hunter 199	Karta Pamięci 8 MB oryg .. 119
Freedom Fighters 99	RUNE 149	Splinter Cell PandoraTomm199	Karty Pamięci 8MBx2 szt .. 189

GRY GBA/SP

Aggressive Inline... 149,9	Batman Vegeance .. 119,9	Breath of Fire..... 99,9	Bond Everyth/nothing119,9
Britney's Dance Beat 69,9	Castlevania 159,9	Chessmaster..... 99,9	Doom 2 69,9
Driven 99,9	Duken Nuken 199,9	Extreme Ghostbusters 99,9	Final Fantasy Tactics 199,9
Gremlins..... 99,9	Hugo Bukkazoom .. 169,9	Hugo Evil Mirror PL 169,9	Hulk..... 99,9
Jazz JackRabbit ... 149,9	Lego island 2 99,9	Lego island xtreme st. 99,9	Lost Vikings 99,9
Medal of Honor Infiltr119,9	Mega Man 2..... 99,9	Mortal Kombat DA.. 149,9	Moto Racer..... 99,9
Mummy Man..... 149,9	NBA Jam 2002 99,9	Next Generation Tenis 99,9	NFS Underground .. 129,9
Pinball Challenge ... 99,9	PinkPanterPinkadelic. 99,9	Pokemon Rubby ... 199,9	Pokemon Sapphire . 199,9
Pokemon Fire Red.. 229,9	Pokemon LeafGreen. 229,9	Power Rangers 99,9	Spyro 2 Season of Ice 99,9
Sum of all Fears 69,9	Super Mario 189,9	Tarzan 129,9	The Scorpion King.. 169,9
Rainbow Six 169,9	Turok Evolution 99,9	Wario Land 4 189,9	Wofenstein 3D 119,9
Zone of the enders . 169,9			

KONSOLE

CENA: 449,-

KONSOLA GAMEBOY SP dostępna w kolorze:
- czerwonym
- niebieskim

GRATIS:
- niepowtarzalny futerał
- folia ochraniająca ekran (ilość ograniczona)

JOYPAD BEZPRZEWODOWY Air Style

CENA: 199,-

KONSOLE

NOWA konsola 699,- Ps2+joypad+SingStar

Konsola + gra a moze + gry ? Zawsze dogadamy się :-)

Wybierz swój pakiet i spytaj o aktualną cenę

NOWA "Cienka" PS2 +joypad Sony +Network Adapter +ogólnopolska gwarancja SONY

18 Wheeler 119	Aggressive Inline 119	Batman DarkTommorow 69
Cel Damage..... 99	Crazy taxi 119	Dakar 2..... 99
Doshin the Giant 99	Drome racer 119	Disney Magical Mirror 119
Donkey konga PAK... 239	Eggomania..... 99	F1 Career Challenge... 79
Final Fantasy Crystal Cronicles..... 189	Fifa World Cup 2002 . 109	ISS 3..... 139
Luigi`s Mansion 129	Mario Party 5 139	Mercedes World Racing179
Metaltal Gear Solid TS 249	Metroid Prime 139	Metroid Prime 2..... 199
Mortal Kombat DA... 139	NBA courtside 2002.. 139	Need for speed HP 2 . 119
Pikmin..... 99	Pikmin 2 229	Pokemon Colosseum . 229
Prince of persia 239	Soul Calibur2..... 139	Starfox Adventure.... 139
Top Gun..... 99	Ty Tysmanian Tiger.... 99	UFC..... 119
Wave Racer 119	Zelda..... 139	

karta pamięci 59 bloków 89,-
karta pamięci 251 bloków 149,-
joypad oryg 139,-

Konsola Gamecube +pad

CENA: 444,-

1 karta pamięci do PS2 (oryginał) kosztuje 119 zł.!!!

PS ONE - UWAGA ILOŚCI NIEKTÓRYCH TYTUŁÓW SA MOCNO OGRANICZONE NAWET DO 1 SZT.

Action Bass..... 69,9	Alone In The Dark 99,9	Army Men Team Assault . 89,9
Baby Felix TENIS 39,9	Barbie Race & Ride ... 139,9	Blaze & Blade..... 139,9
Bond 007:	The World is not enought 39,9	Buster and the Beanstalk 99,9
California Surfing..... 59,9	Carmageddon . 69,9	Cleopatra Fortune..... 69,9
Colin McRae 69,9	Crash Bash 99,9	Crisisbeat 69,9
Demolition Racer..... 59,9	Destrega 99,9	Die Hard Trilogy 2 99,9
Egypt II The Heliopolis	Prophecy..... 69,9	Equestriad 2001 59,9
E.T. Extra Terrestial 69,9	Evo's Space Adventure.. 49,9	Formula 1 2001..... 99,9
F1 Championship Season 2000..... 59,9	Fade To Black..... 69,9	Fear Effect 2:Retro Helix159,9
Fifa 2004 69,9	Final Fantasy IV+V Anth 119,9	Final Fantasy IX..... 159,9
Final Fantasy Origins .. 129,9	Firebugs 119,9	Forsaken..... 129,9
G-Police 2: Weapons of Justice 99,9	James Bond Pack..... 69,9	Gungage 59,9
Harry Potter i Komnata Tajemnic 39,9	Hoobs 99,9	Hogs of War..... 59,9
Hogs of War + Worms .. 99,9	Hot Wheels Turbo Racing 99,9	Hugo Frog Fighter (PL).. 99,9
In Cold Blood..... 79,9	Jinx..... 99,9	Kiss Pinball..... 69,9
Klonoa Beach 89,9	Kotobuki Grand Prix.... 69,9	Kurushi Final..... 119,9
Lego Island 2..... 99,9	Lego Racers..... 99,9	Martin Gothic Unification 69,9
Medal of Honor + M.O.H. Underground.... 69,9	Karta pamięci 1 MB 19	Konsola PsONE tylko 299

Baby Felix Tennis

Resident Evil 3 NEMESIS

Kiss Pinball

Final Fantasy Anthology

Megaman X 5 49,9	Micro Maniacs..... 69,9	Mike Tyson Boxing.... 99,9
Motocrossmania 59,9	Monsterseed 99,9	Mountain Bike..... 69,9
MTV Snowboarding.... 59,9	NHL 2000 Live..... 59,9	One Piece Mansion ... 59,9
PGA European Tour Golf 69,9	Pipe Mania 3D..... 59,9	Premier League Manager59,9
Puzznic..... 49,9	Rapid Racer..... 65,9	Rainbow Six Tom Clancy 99,9
Rayman 1 & 2 119,9	Rayman Junior..... 69,9	Roswell Conspiracies
Aliens, Myths &..... 99,9	RUGRATS Studio Tour.. 59,9	RUGRATS Search for reptar.
..... 59,9	S.C.A.R.S. 65,9	Shadowman 59,9
Sheep 58,9	Silent Bomber 99,9	Sled Storm..... 58,9
Smurfs 99,9	Speed Freaks..... 69,9	SPIDERMAN 2..... ?
Star Wars:	Phantom Menace..... 99,9	Stuart Little 2 99,9
Sven-Goran Eriksson's World	Challenge 59,9	Syphon Filter 2 &
In Cold Blood 129,9	Magical Tetris Challenge99,9	Tiger Woods 99 69,9
Time Crisis 99,9	Tunguska..... 59,9	Tony Hawk Pro Skater 2 69,9
Toshinden 4..... 99,9	Triple Play	Baseball 2000 99,9
UM Jammer Lammy ... 99,9	Urban Chaos 139,9	Vanishing Point 69,9
Victory Boxing 69,9	V Rally 59,9	WCW Mayhem 99,9
Winnie the Pooh 99,9	Wipeout..... 99,9	Worms Pinball 99,9
World Snooker 69,9	Xevious 3D/G+ 89,9	

PC | PS2 | PS ONE | GAME BOY COLOR | GAME CUBE | GAME BOY ADVANCE

EXE DAK

www.fajny.pl

12

GALAKTYKA EXE

NASZ SKLEP FIRMOWY „GALAKTYKA EXE"

Zaprasza do wymiany gier oraz zakupu gier z opcją wymiany. Zaprasza też do składania zamówień przedpremierowych „Galaktyka EXE" - PARK HANDLOWY BIELANY, ul. Czekoladowa 9/260 Bielany Wrocławskie. Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA

JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

DZWOŃ:	DZWOŃ:	PISZ na adres:	INTERNET:	BIURO HANDLOWE sprzedaż hurtowa:
od godz. 8.00 do 16.00 071-3537002 FAKSUJ: 071-3537010	od 10.00 do 21.00 071-3110358, 0601732888	EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57	www.fajny.pl www.exe.com.pl exe@exe.com.pl	EXE, ul. Kolista 8, 54-152 Wrocław.

**konsola z ogólnopolską gwarancją SONY Poland. NASZE CENY dotyczą nowych, oryginalnych i nieużywanych produktów. NASZA OFERTA to gry wyłącznie w wersjach ANGIELSKICH. NASZE CENY zawierają podatek VAT. KOSZTY WYSYŁKI + 9,95 zł. PRIORYTET +11,95 zł.

Zapraszamy do współpracy odbiorców hurtowych oraz sklepy

It's in the game.™

www.fifafootball2005.ea.com

NAWET JEŚLI NIE PAMIĘTASZ MOJEJ TWARZY, ZAPAMIĘTASZ MOJE BRAMKI

Fernando Morientes

NINTENDO GAMECUBE

15 październik

SPORTS FIFA FOOTBALL 2005

FIFA Official FIFA Licensed Product

Płynna rozgrywka

© 2004 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA SPORTS i znak graficzny EA SPORTS i It's występujące w grze są znakami handlowymi lub zarejestrowanymi znakami handlowymi Electronic Arts Inc. w USA i/lub w innych krajach. Oficjalny produkt na licencji FIFA. Znak graficznyFIFA © 1977 FIFA TM. Wyprodukowano na licencji Electronic Arts Inc. © 2004 Electronic Arts Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Nazwiska graczy i podobizny są objęte licencją Międzynarodowej Federacji Piłkarzy Zawodowych "(FIFPro)", drużyny narodowe, kluby i/lub ligi. Wszystkie produkty sponsorowane, nazwy firmy, nazwy marek i znaki graficzne stanowią własność ich odpowiednich właścicieli. Wszystkie inne znaki handlowe stanowią własność ich odpowiednich właścicieli. EA SPORTS™ jest marką Electronic Arts™. Znaki graficzne "PlayStation" i Rodziny "PS" są zarejestrowanymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc. Znaki graficzne Microsoft, Xbox, i Xbox są albo zarejestrowanymi znakami handlowymi lub znakami handlowymi Microsoft Corporation w Stanach Zjednoczonych /lub w innych krajach. Nintendo, NINTENDO GAMECUBE i znak graficzny NINTENDO GAMECUBE są znakami handlowymi Nintendo. © 2004 Nintendo. Wszystkie prawa zastrzeżone. Game Boy, Game Boy Advance są znakami handlowymi Nintendo. © 2004 Nintendo. N-Gage jest znakiem handlowym, lub zarejestrowanym znakiem handlowym Nokia Corporation.